
7-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
PC PLAYER
PC PLAYER
DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-
SYNDICATE IM TEST
Strategie-Thriller vom Populous-Team
HILFE FÜR SCHWERE SPIELE
Gelöst: 7th Guest, X-Wing, Pharkas
ANIMALS & BEETHOVEN
Software-Futter für Ihr CD-ROM
VOLLE KONTROLLE
Im Vergleich: 15 PC-Mäuse
NEUE ADVENTURE-REFERENZ
Der Tentakel-Test: Maniac Mansion 2
Test: Syndicate
Test: Day of the Tentacle
Pirates Gold • Kyrandia 2 • PC-Kochbuch • Neues von LucasArts • Legacy-Wettbewerb
Starkiller • Prince of Persia 2 • Flashback • Serpent Isle-Tips • Beholder 3 • Spiele-Updates

Auch mit der stärksten Übermacht...

...wirst Du spielend fertig!



Willst Du Dich gegen die schwere Artillerie von heute wehren, brauchst Du einen starken Verbündeten. Hol Dir das Gravis GamePad™, das Dauerfeuer-Joypad mit dem kämpferischen Charakter. Für Links- und Rechtshänder. Mit 4 unabhängigen Knöpfen und abnehmbaren Joystick. Kompatibel mit allen Personal Computer Gameports. Hast Du erst das Gravis GamePad™ in der Hand, wirst Du mit allen Gegnern spielend fertig. Das Gravis GamePad™ ist überall erhältlich, beim Händler oder im Kaufhaus.

Advanced
GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.

Bunt, Bio oder Billig?

Wer öfters durch die Software-Geschäfte oder -Abteilungen der Warenhäuser schlendert, wird immer häufiger von Spielepackungen angelächelt, die uns »Komplett in Deutsch« oder »Deutsche Version« verheißen - ein Grund mehr, die heimische Softwaresammlung um ein neues, schön ausgestattetes Original zu erweitern.
Zu Hause erleben Sie dann aber das graue Wunder. Denn in so mancher deutschen Version kriegen Sie für mehr Geld weniger Qualität. Das fängt bei haarsträubend falschen Übersetzungen an, geht über fehlende Umlaute, oder eine auf das notwendigste gekürzte Dokumentation und hört bei der teilweise wesentlich schlechteren Ausstattung auf. Nur ein Beispiel von vielen: Die USA-Versionen der Ultima-Spiele warten mit stabiler Verpackung, Stoffkarte und auf Edelpapier gedrucktem Handbuch auf - Atmosphäre pur. Seit aber Electronic Arts in Europa die Ultima-Spiele ausliefert, gibt es Schlabber-Kartons, die den Postversand nicht überstehen, eine auf Papier gedruckte Karte und ein Handbuch mit weniger Bildern.

Die beste Ausrede im Bereich Abspecken ist das Thema »Umweltschutz«. Unter dem Deckmantel »Wir tun was für die Umwelt« werden Anleitungen auf tristem Recycling-Papier gedruckt (natürlich nur in schwarzweiß). Wie ernst es der Hersteller tatsächlich mit Umweltschutz meint, sieht man am gleichzeitig in der Packung liegenden Werbeprospekt: vierfarbig auf Hochglanzpapier gedruckt. Neuerdings ziert auch der »Grüne Punkt« die Schachtel so manchen Spiels. Aber was (außer der von manchen Händlern immer noch geforderten Einschweiß-Folie) soll denn hier recycled werden? Außerdem verkennen die Software-Häuser den Umweltverschmutzer Nummer Eins: die Diskette. Denn bei der Disketten-Produktion fallen Schwermetalle und giftige Chemie-Abfälle an. Außerdem werden wertvolle Ressourcen für Kunststoffe verbraucht. Natürlich verwenden Spiele-Hersteller meistens die preiswerten No-Name-Disketten aus Fernost, wo man es mit dem Umweltschutz in den Fabriken nicht so genau nimmt wie hier in Europa. So sind die dreißig Seiten Anleitung auf Umwelt-Papier lediglich ein Ablenkungsmanöver. Aber Produkte mit dem Prädikat »Grün« oder »Bio« sind in Deutschland zu Verkaufsschlagern geworden, wie man beispielsweise an der Waschmittelwerbung sieht. Da ist man als Hersteller eines Produkts schon versucht, sich an diesen begrüßenswerten Trend scheinheilig anzuhängen.

Bei unseren Nachbarn in England und den USA ist die Umwelt noch kein Verkaufs-Faktor; dort druckt man auf normales Papier, manchmal sogar farbig. Daß diese Versionen in Deutschland dann billiger angeboten werden, liegt an den schwankenden Wechselkursen: Das britische Pfund fiel in den Keller, die Spielepreise in England und Deutschland blieben aber gleich; dadurch sind englische Spiele bei uns wesentlich günstiger zu haben. Nur so kann der paradoxe Zustand entstehen, daß Sie manchmal für weniger eben mehr bezahlen müssen.
Viel Spaß bei dieser chlorfrei gebleichten Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team

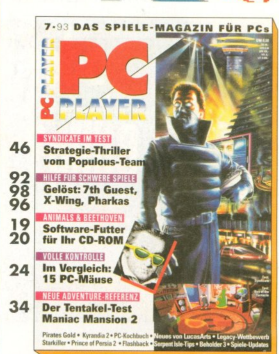


PC PLAYER



Der Nachfolger zu Maniac Mansion im Test: Das Abenteuerspiel Day of the Tentacle bietet Unterhaltung der abgedrehtesten Art

34



AKTUELL

Ludwig läßt grüßen: Microsofts »Multimedia Beethoven« begeistert nicht nur Klassik-Kenner.

19



So cool können Lernspiele sein: Bei der Suche nach Carmen Sandiego erfährt man viel über Astronomie.

40

SPIELE-TESTS



Beim Legacy-Quiz können Sie eine Reise zum Euro-Disney-Park gewinnen.

22

HARDWARE





Ein tierisches CD-ROM-Programm: Wir besuchen den elektronischen Zoo mit The Animal **20**

Ärger im Geisterhaus? Unsere Tips zu 7th Guest lassen keine Kopfnuß ungelöst.

92



Knüpft das Rollenspiel Eye of the Beholder III an die Erfolge der beiden Vorgänger an? Der Test verrät's ab Seite

76

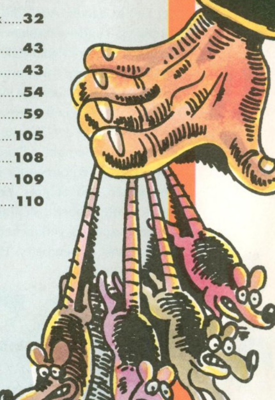
15 Kandidaten gingen in unsere »Mausefalle«. Im Testfeld waren vom Designer-Nager bis zum griffigen Ergonomie-Wunder die wildesten Modelle vertreten

24

SOFTWARE

RUBRIKEN

TIPS & TRICKS





Wendigkeit und Bewaffnung sind von Schiffstyp zu Schiffstyp verschieden

GOLDSTÜCK

Make-up für einen Klassiker: Microprose veröffentlicht in Kürze die aufgemotzte »Gold«-Version seiner Freibeuter-Simulation »Pirates«.

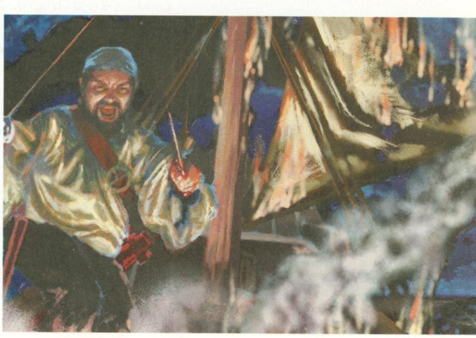
Preview von »Pirates Gold«

Originelle Spielidee gefällig? Wenn einem nichts Neues mehr einfällt, hilft vielleicht der Griff in die Mottenkiste weiter. Ende der 80er Jahre landete Microprose einen Geniestreich in punkto Spielwitz und Originalität. Bei »Pirates« bastelte man an einer Freibeuter-Karriere mit allen Schikanen: Schwertduelle, Seeschlachten, Schatzkarten und emsiges Handeln wurden zu einer einmaligen Mischung vereint. Bei allem Respekt vor dem Spielprinzip verschreckte die alte PC-Version dieses Titels auch hartgesottene Seebären. Jenes Kleinod eines vergangenen Jahrzehnts bietet solch grottige Feinheiten wie 16-Farben-Pfui-EGA-Grafik, Didelknarz-Akustik aus dem Beeper und einen Disketten-Kopierschutz Marke »Bis daß der Tod uns scheidet«, der eine Festplatten-Installation unmöglich machte.

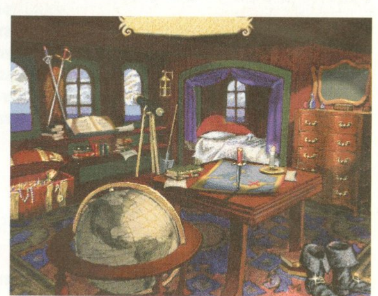
Angesichts der technischen PC-Möglichkeiten anno Domini 1993 läßt Microprose im Spätsommer »Pirates Gold« vom Stapel. Das Programm wird ausschließlich VGA und Super VGA unterstützen; letzteren Grafikmodus mit delikaten 256 Farben bei einer erregenden Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Selbstredend, daß alle Bilder neu gemalt wurden und mit der ollen EGA-Galerie nicht mehr viel zu tun haben. Auch der Sound präsentiert sich frisch durchgestylt und nutzt solch neuzeitlichen Akustikkitzel wie die Soundblaster-Digitalspäßchen weidlich aus.

Anscheinend plant Microprose keinerlei Änderungen beim Spielprinzip. Sie haben die Wahl zwischen mehreren historischen Szenarien und Schwierigkeitsgraden. Durch die vielen Freiheiten bei der Gestaltung der Piraten-Karriere kommt auch nach wiederholtem Durchspielen nicht so schnell Langeweile auf. Sie können für Ihre Heimatnation auf Kaperfahrt gehen und Schiffe verfeindeter Länder aufbringen, ganze Städte erobern, sich als Ober-Outlaw auch mit der eigenen Regierung verkrachen oder den unternehmerischen Schwerpunkt auf ehrbaren Handel verlegen. Das Spielgebiet ist die Karibik, wo Dutzende von Ortschaften, Geheimaufträge und verscharrte Schätze auf Sie warten. Die Entwicklungsversion, die wir anspielen durften, bietet alle inhaltlichen Tugenden des Ur-Pirates - nicht mehr und nicht weniger. Das ist angesichts der zeitlosen Güte des Vorbildes recht erfreulich, doch andererseits hätten sich viele alte Pirates-Kenner sicher ein paar zusätzliche Features oder Spielmodi gewünscht.

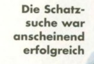
Endgültige Aussagen folgen demnächst in PC PLAYER, sobald das fertige Testmuster den Weg über die rauhe See in unsere Redaktionskajüten gemacht hat. **(hl)**



Schöner entern: Dank Super VGA wirken einige PC-Grafiken geradezu fotorealistisch



Klicken Sie einzelne Gegenstände wie den Globus an, um in bestimmte Menüs zu gelangen



Die Schatzsuche war anscheinend erfolgreich

Die neuesten Spiele von LucasArts

TOLLES TRIO

Nach »Day of the Tentacle« hat LucasArts die nächsten hochkarätigen Spiele in Planung. Zur Weihnachtszeit gibt's Nachschub für alle Adventure-Fans und X-Wing-Piloten.



Star Wars-Action mit üppiger 3D-Ausstattung: Rebel Assault wird exklusiv auf CD-ROM erscheinen



Sommerzeit, Programmierzeit: Wenn die Ventilatoren surren und der Schweiß bedächtig tröpfelt, kleben Programmierer an Ihren PCs, um die potentiellen Verkaufshits fürs Weihnachtsgeschäft anzugehen. Wir präsentieren Ihnen die neuesten Bilder der aktuellen LucasArts-Projekte.

The Dig

Dieses SF-Abenteuerspiel basiert auf einer Idee der Filmgenies George Lucas und Steven Spielberg. Zwei rivalisierende Archäologen-Teams entdecken auf einem fremden Planeten die Überreste einer außerirdischen Zivilisation. Daraufhin entbrennt ein munterer Wettstreit, denn natürlich will jedes Team das erste sein, welches die Geheimnisse der



Das SF-Adventure The Dig basiert auf einer Idee von Steven Spielberg und George Lucas

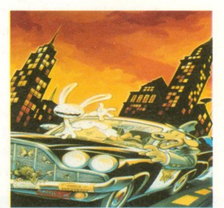
Alien-Technologie enträtselt. Dieses Spiel ist bereits seit drei Jahren in der Planung und hat im Vorfeld einige Programmierer zerschlissen. Allein ein Jahr wurde investiert, um die Flora, Fauna und Alien-Kultur der fremden Welt glaubhaft zu konstruieren. Die Projektleitung liegt momentan bei Brian Moriarty. Er entwickelt für »The Dig« ein neues Adventure-System, das auf dem bewährten »Scumm«-Gerüst der früheren LucasArts-Abenteuerspiele basiert. The Dig soll Ende 1993 sowohl auf Diskette als auch für CD-ROM erscheinen.

Rebel Assault

Der Inhalt dieses neuen 3D-Spektakels in einem Satz: »Eine Art X-Wing mit mehr Action und vorberechneter 3D-Grafik«. Rebel Assault wird ausschließlich auf CD erscheinen, denn die aufwendigen 3D-Szenarien berechnete man erst per Grafik-Software und spielt sie dann von der CD ab. Die Raumschiffe werden schließlich als Sprites draufprojeziert. Ähnlich wie X-Wing bietet das Programm eine fortlaufende Story, ein Trainingscamp und viele Missionen. Geflogen wird durch Asteroidenfelder und über Planetenoberflächen. Dieser CD-ROM-Leckerbissen soll Ende '93/Anfang '94 herauskommen.

Sam & Max

Dieses neue Abenteuerspiel soll ähnlich verrückte Gags und Animationen bieten wie Day of the Tentacle. Die beiden tierischen Helden erleben einen ausgesprochen ironischen Software-Krimi. Der Macher von »Sam & Max« ist Grafiker Steve Purcell, der seit 1988 bei LucasArts arbeitet. Vorher hatte er sich als Comic-Künstler bereits einen Namen gemacht. Steve steuerte bereits Grafiken zu LucasArts-Titeln wie den beiden »Indiana Jones«- und »Monkey Island«-Programmen bei. Hier hat er auch seine Helden Sam & Max, mit denen er bereits einige Comicbände füllte, an bestimmten Stellen in der Hintergrundgrafik versteckt. Das Adventure, bei dem Häschen und Hundchen endlich als Stars auftreten, soll zum Jahresende auf Diskette und CD-ROM erscheinen.



Grafik-Routinier Steve Purcell gestaltet das Krimi-Abenteuerspiel mit Sam & Max

Gerüchteküche

Bereits im Juli soll die erste Missions-Zusatzdiskette zu X-Wing erscheinen. Sie knüpft inhaltlich an das Hauptprogramm an und bietet 15 neue Missionen sowie einen Spielstand, mit dem man bei X-Wing alle Aufträge einzeln anwählen kann. Die Mission Disk 1 soll zwischen 50 und 60 Mark kosten; als Überraschung bietet sie außerdem einen neuen Raumschiff-Typ namens »B-Wing«. Eine zweite Mission Disk soll in wenigen Monaten folgen.

LucasArts denkt übrigens ernsthaft über »X-Wing 2« nach, das aber keinesfalls vor 1994 erscheinen würde. Hier soll man auch wahlweise die imperialen Truppen von Dath Vader steuern können. Ein drittes Monkey Island-Adventure ist sehr wahrscheinlich, fällt aber auch in die Rubrik »Zukunftsmusik«.

Mehr Infos über die neuen LucasArts-Titel in der nächsten Ausgabe im Rahmen unseres CES-Messeberichts. **(hl)**

ZEIT FÜR ZANTHIA



Da freut sich die Frauenquote: In Kyrandia 2 übernimmt Magierin Zenthia den Heldenpart

Gute Abenteuerspiele pflegen sich fortzupflanzen: Für November ist die Fortsetzung zu »Legend of Kyrandia« angesagt. Westwood-Boß Brett Sperry verriet im Interview auch Details über weitere neue Projekte.

In Las Vegas bastelt das Programmierteam Westwood an einigen der vielversprechendsten Spielen für die nahende Herbstsaion. In der letzten Ausgabe stellten wir bereits das Rollenspiel »Lands o'Lore« ausführlich vor; diesmal stehen ein Rückblick auf die Firmengeschichte und eine Vorschau auf die anderen Neuheiten im Mittelpunkt. Die größten Erwartungen sind mit dem Grafik-Adventure »Legend of Kyrandia 2« verknüpft.

?: Brett, wann war die Geburtsstunde von Westwood und mit welchen Spielen hat Eure Laufbahn begonnen?

Brett Sperry: Westwood wurde von Louis Castle und mir im Jahr 1985 gegründet. Wir heuerten unseren ersten Programmierer, Barry Green, im August an. Westwood begann mit Umsetzungen von Commodore 64-Programmen auf Macintosh, Atari ST und Amiga. Wir konvertierten z.B. »World Games«, »Super Cycle« und die »Temple of Apshai«-Trilogie, um nur einige zu nennen. Zu unseren ersten Originalprogrammen gehörten »Questron II«, »Hillsfar«, sowie »Battletech I & II«.



Dieses nette Pflänzchen stammt hoffentlich nicht aus dem »Little Shop of Horrors«

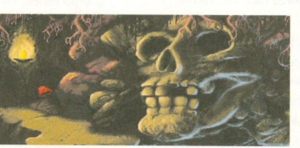
?: Warum habt Ihr Euch kürzlich entschlossen, Eure Spiele selber zu veröffentlichen?

Brett Sperry: Westwood Studios ist eine Tochterfirma von Virgin Games. Wir haben unser eigenes Label und veröffentlichen dort nach Absprache mit Virgin unsere Produkte. Etwa vor einem Jahr hatten wir das Gefühl, das wir reif waren, um den Schritt vom Entwickler zum Publisher zu machen. Zu dieser Zeit arbeiteten wir sowohl mit Virgin Games als auch mit mehreren anderen Herstellern zusammen, aber Virgin war am flexibelsten und ließ uns die meisten Freiheiten bei Design und Entwicklung der Spiele. Wir hatten das Gefühl, daß wir uns bei einer Zusammenarbeit mit Virgin voll auf die kreative Seite konzentrieren können, während unser Partner sich weltweit um den Vertrieb kümmert. Virgin fehlten zudem noch Adventures und Rollenspiele im Angebot, also war es für beide Parteien eine gute Gelegenheit.

?: In welchem Ausmaße wird Euer neues Rollenspiel »Lands o'Lore« in die Beholder-Fußstapfen treten?

Das Sprite lernt laufen: Ein Blick auf die Animationsphasen von Zenthia

Brett Sperry: Auf den ersten Blick sehen die Spiele vielleicht ein wenig ähnlich aus, aber die einzigen Parallelen sind das 3D-Grafikfenster und die Bewegungspfeile für die Steuerung. Zaubersprüche und Magiesystem sind völlig unterschiedlich und bieten mehr optische Effekte. Es gibt keine Charakter-Generierung mehr, statt dessen die Wahl zwischen vier vorgegebenen Spielfiguren.
Neu ist das automatische Kartenzeichnen (Automapping); eine überfällige Verbesserung. Es gibt viel Interaktion mit anderen Charakteren im Spiel, aber wir gehen nicht so weit wie »Ultima VII«, denn bei übertriebenem Zumüllen mit Informationen macht's unserer Meinung nach keinen Spaß mehr. Wenn Du anfangen mußt, alle möglichen Hinweise und Namen aufzuschreiben, dann artet es in Arbeit aus.





Düster-dramatisch präsentieren sich einige Schauplätze des neuen Adventures

?: Was können wir von Legend of Kyrandia 2 erwarten?

Brett Sperry: Kyrandia 1 war für uns ein großer Erfolg und wir haben einiges daraus gelernt. Kyrandia 2 wird komplexer und herausfordernder sein. Es wird die gleiche Benutzerführung verwenden; man

wird sehr schnell mit der Steuerung zurechtkommen. In allen unseren Spielen versuchen wir, den Spieler zu überraschen und ihm neue Dinge zum Erleben und Entdecken zu präsentieren. Die Verbesserungen konzentrieren sich nicht auf das Spielsystem, sondern auf das Szenario. In Kyrandia 2 ist die Magierin Zanthia die Heldin und Malcom definitiv *nicht* der Bösewicht.

?: Wie wird sich die wachsende Bedeutung von CD-ROM auf Eure Entwicklungsarbeit auswirken?

Brett Sperry: CD-ROM ist großartig für uns, denn wir hassen Text. Die menschliche Stimme ist so viel wandlungsfähiger und emotionaler als eine Textanzeige. Hört man die Kyrandia-Charaktere auf der CD-Version einmal sprechen, möchte man die Text-Version gar nicht mehr anrühren. Ich hoffe, daß die Preise weiter fallen werden, denn jeder sollte ein CD-ROM-Laufwerk haben.

?: Wie sehen bei Euch die einzelnen Entstehungsschritte für ein neues Spiel aus?

Brett Sperry: 1. Grundidee oder Konzept. Bei Kyrandia hieß es zum Beispiel »Macht ein Adventure mit echter Point-and-Click-Bedienung« und »Sorgt für einen Bösewicht, der ebenso interessant wie böse als auch witzig zu beobachten ist«.

2. Beginn der Story-Ausarbeitung.

3. Beginn von erster Programmierarbeit.

4. Die Story genau ausarbeiten. Skizzen der einzelnen Charaktere auf Papier zeichnen.

5. Prototyp von Spielsystem und Bedienung schreiben.

6. Die Hauptpersonen auf dem Computer zeichnen.

7. Die bisherige Arbeit kritisch besprechen.

8. Die Bedienung mindestens sechs mal verbessern.

9. Story, Puzzles und Spielablauf überprüfen. In diesem Stadium wird vieles nochmal neu geschrieben.

10. Mit Programmierung und Grafikerstellung fortfahren.

11. Erste Soundeffekte und Sprachausgaben installieren. Arbeit an der Musik beginnen.

12. Kritische Besprechung des Produkts von »Outsidern«, also Leuten, die nicht an dem Projekt mitarbeiten und das Spiel vorher noch nicht gesehen hatten. Design für Packung, Handbuch, Anzeigenseiten, etc entwerfen.

13. Lehren aus der letzten Produktbesprechung ziehen. Das Spiel wird leichter oder schwerer gemacht, einzelne Teile werden noch eingebaut oder herausgenommen.

14. Das Programm an die Testabteilung geben. Das Packungsdesign wird inzwischen fertig gestellt und am Debugging (Suche nach Programmfehlern) gearbeitet.

15. Letzter Feinschliff und dann wird's veröffentlicht.

Für ein von Grund auf neues Spiel kann dieser Prozeß bis zu zwei Jahre dauern. Für ein Fortsetzungsspiel brauchen wir zwischen 8 und 14 Monate.

?: Was sind die Lieblingsspiele des Westwood-Teams – von den eigenen Programmen einmal abgesehen?

Brett Sperry: Zu den Klassikern gehören »X-Wing«, »Alone in the Dark«, »Civilization«, »Wing Commander«, »Dungeon Master«, »Mule«, »Ultima IV«, »Bard's Tale I« sowie »Zork I & II«. **(D. dela Fuente/hl)**

BEATLEMANIA



Gleich zweimal schlagen die britischen Pop-Könige auf CD-ROM zu

Die Idee ist so bestechend, daß gleich zwei Firmen drauf gekommen sind: Die erfolgreichste Popgruppe der Welt gibt es jetzt auch auf CD-ROM. Comptons Multimedia stellt »The Compleat Beatles« vor, eine Dokumentar-Doppel-CD, die etwa zwei Stunden Videoclips, ein dickes Buch über die Beatles sowie zahlreiche angespielte Musikstücke enthält. Im Gegensatz zu diesem eher theoretischen Werk über die Fab Four steht »A Hard Day's Night« von der Voyager Company: Der erste Film der Beatles ist kein geschichtlich relevanter Streifen, sondern eine höchst amüsante Komödie von Richard Lester. Sie können hier am Bildschirm den Film verfolgen, das Drehbuch lesen, Interviews mit den Beatles erleben und viel Drumherum-Material zum Film abrufen. Beide CDs waren zu Redaktionsschluß nur für den Macintosh zu haben, doch Windows-Versionen sind in Arbeit. **(bs)**

WING COMMANDER SURPRISE



Überraschung! Die »Wing Commander Academy«, der offizielle Missions-Editor zum Weltraum-Knaller, kommt schon im Sommer

Wie heißt das nächste »Wing Commander«-Spiel? »Privateer«? »Wing Commander III«? Falsch geraten: Um die Durststrecke bis zu diesen beiden Programmen zu schließen (WC III dauert mindestens noch ein Jahr, Privateer könnte knapp zum Weihnachtsfest '93 eintrudeln) gibt es im Sommer »Wing Commander Academy«. Diesmal haben die Programmierer keinen Wert auf eine durchdachte Handlung gelegt, sondern einen kompletten Missions-Editor eingebaut. Damit kann man nicht nur alle bisherigen Wing-Commander-Missionen spielen, sondern auch eigene Aufgaben entwerfen. Mehrere neue Raumschiffe, einstellbare Gegner-Intelligenz und weitere neue Features werden für Abwechslung sorgen. »Wing Commander Academy« soll im Spätsommer erscheinen. **(bs)**

SIERRA-NEWS

Larry-Erfinder Al Lowes neues Spiel »Freddy Pharkas« läßt ein wenig den typischen Lowe-Humor vermissen; doch keine Panik: »Leisure Suit Larry 6« soll noch vor Weihnachten erscheinen. Ebenfalls in Arbeit: »Aces over Korea«, die dritte Simulation der Aces-Serie. Auch »Pinball for Windows« soll (nach neunmonatiger Verspätung) doch noch erscheinen. (bs)

EUROPA-ASSE



Höhere Auflösung? Kein Problem! Aces over Europe sprengt die Grenzen normaler VGA-Karten

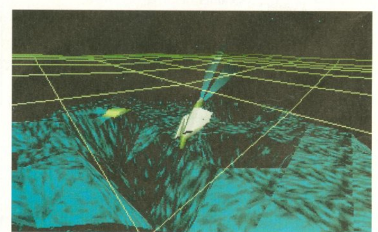
Zur Zeit wird bei Dynamix letzte Hand an »Aces over Europe« gelegt, der neuen Simulation des »Aces of the Pacific«-Teams. »Pacific« ist die Referenz-Simulation der PC-Player-Redaktion. Erste Details aus den Programmierlabors versprechen nicht nur noch mehr Features als beim Vorgänger, sondern auch einen neuen Grafikmodus: In einem Quasi-HiRes-Modus, der ohne Treiber-Software auf fast jeder VGA-Karte funktioniert, werden 320 mal 400 Bildpunkte dargestellt. Diesen Modus gab es bisher nur in »Car & Driver« von Electronic Arts zu bewundern. So nebenbei haben die Programmierer noch stapelweise Bodenobjekte (vom Flughafen bis zum Schützenpanzer) eingebaut und den Realismus ein wenig nach oben geschraubt. Die Europäischen Fliegerasse werden Mitte Juli in den Geschäften erwartet; ein ausführlicher Test unserer Bodenmannschaft folgt. **(bs)**

RAILROAD DELUXE

Noch ein Geheimprojekt aus USA: Neben dem aufgemotzten »Pirates Gold« arbeitet Microprose auch an »Railroad Tycoon Deluxe«. Die neue Version soll mehr Züge, mehr Spielfläche und natürlich Super VGA-Grafik enthalten.
Wenn alles klappt, laufen schon im September die ersten Deluxe-Loks vom Stapel. (bs)

TAUCHSTATION

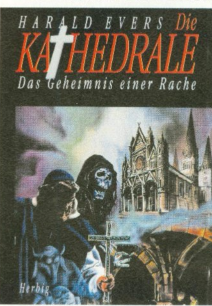
U-Boot-Action verspricht uns Microprose mit dem noch vor Weihnachten erscheinenden Titel »Subwars 2050«. In einer Welt, in der die Gier nach Macht und Geld regiert, wird selbst die Tiefsee zum Austragungsort unerbittlicher Kämpfe. Offensichtlich wird dieses Spiel keine in die Zukunft versetzte Variante des Klassikers Silent Service – vielmehr müs-



Die dreidimensionalen Unterwasserlandschaften von »Subwars 2050« bieten sogar die typischen Lichtbrechungs-Effekte

sen luftkampfähnliche Unterwasserschlachten ausgetragen werden, bei denen es sehr auf Ihre schnelle Auffassungsgabe und ein gutes Reaktionsvermögen ankommen wird. Es ist zu erwarten, daß man »Subwars« die Herkunft aus dem Hause der Simulations-Könige anmerken wird. Features wie raffinierte Ortungssysteme und zahlreiche verschiedene Waffen wurden uns schon in Aussicht gestellt. **(tw)**

DIE RACHE DES BAUMEISTERS



Gratulation an Harald Evers: Sein Buch zum Spiel ist gerade erschienen.

Nachdem sich zahlreiche Computerspiele an Romanen und Erzählungen orientierten, ging Harald Evers nun den umgekehrten Weg. Vor eineinhalb Jahren errang er mit seinem Abenteuerspiel »Die Kathedrale« einen Achtungserfolg. Auf der Grundlage dieses Programms entwickelte er Handlung und Charaktere zu einem mehr als 300 Seiten starken Roman weiter. Harald Evers hat dabei versucht, nicht einfach eine Nacherzählung der Spielhandlung zu verfassen, sondern neue überraschende Wendungen einzuflechten. Natürlich durfte die Liebe dabei nicht fehlen, die jedoch von übernatürlichen Mächten bedroht wird. Beibehalten wurde die vertraute Grundidee der Jahrhunderte überdauernden Rache eines mittelalterlichen Baumeisters an Kirche und Inquisition. Der Preis für die bei Herbig erschienene Hardcoverausgabe von »Die Kathedrale« liegt bei zirka 39,80 Mark. **(tw)**

DOPPELT DREHT SCHNELLER

Ein neues CD-ROM-Laufwerk von Matsushita wird der Nachfolger des bisherigen Sound Blaster-CD-ROMs. Das neue Laufwerk verarbeitet neben Daten- und Musik-CDs auch Kodaks Photo-CD und liest die Daten mit doppelter Geschwindigkeit als der Vorgänger. Das Kunststück wird dadurch erreicht, daß sich die CD doppelt so schnell dreht. Begeisterung löst der eingebaute Disk-Schlitten aus, bei dem Sie die CDs ohne lästigen Caddy einlegen. Ein Novum im Computersektor ist der Motor, welcher diesen Schlitten wie bei einer Stereoanlage auf Knopfdruck ein- und ausfährt. Bis zum Redaktionsschluß war das neue Laufwerk nur in Verbindung mit einer Sound Blaster 16 ASP-Karte, Lautsprechern und einem üppigen Päckchen CDs bei Profisoft und Computer 2000 für rund 1500 Mark erhältlich. Dabei handelt es sich um eine externe Version. Ein einzelnes Einbaulaufwerk soll in Kürze erscheinen. (ts)

DRACHENFLIEGEN

Ein Abenteuerspiel mit integriertem Drachenflugsimulator verspricht das Team der »Weltenschmiede«, das zuletzt durch das Adventure »Hexuma« auf sich aufmerksam machte. Bei »Caveworld – Dämmerung in der Höhlenwelt« dreht



Bitte das Rauchen einstellen - bereit zum Abflug

sich alles um die Befreiung eines versklavten Volkes, das in einer unterirdischen Grotte von gnadenlosen Echsenwesen regiert wird. Digitalisierte Geräusche und animierte Grafiken, sowie eine icongesteuerte Benutzerführung sind Bestandteile des Programms. Die einzelnen Orte in der Höhlenwelt werden per Flugsaurier angeflogen, wobei der Flug selbst dreidimensional dargestellt wird. Wenn alles nach Plan läuft, können die ersten Runden über dem fremdartigen Kontinent im Herbst gedreht werden. **(tw)**

DÄMONENJAGD

Silmarils kann's nicht lassen. Nachdem der erste Ishar-Teil schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, will man nun mit »Ishar 2 – Messengers of Doom« vieles besser machen. Neue Zaubertränke, ein dreimal größeres Spielareal als beim Vorgänger, 70 neue Charaktere und die Möglichkeit, die alten Gruppenmitglieder in das neue Szenario zu übernehmen, sollen zum Kauf animieren.

Diesmal bringt ein finsterer Dämon eine Droge im Umlauf, die nach und nach die Bevölkerung Ishars in willenlose Marionetten verwandelt. Der Spieler wird diese Bedrohung nur abwenden können, wenn er sieben unterschiedliche



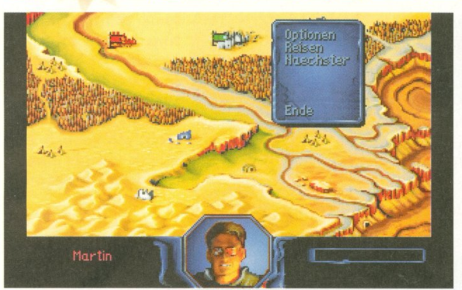
Ein zünftiger Höhlenmensch schwingt auch im Hochgebirge seine Keule, ohne zu frieren

Inseln mit verschiedenen Landschaftselementen wie Wald, Sumpf, Ebene, Eiswüste, Berge, Städte, Burgen und Dungeons bereist. Viel Wert wurde auf eine realistische Darstellung von Höhenunterschieden gelegt. An der einfachen Bedienbarkeit wird sich nichts ändern.

Silmarils plant, Bildschirmtexte und Handbuch komplett ins Deutsche zu übersetzen und das Programm im Sommer zu veröffentlichen. **(tw)**

Preview von »Burntime«

SONNENBRAND



Auf dieser Übersichtskarte werden Reisen und strategische Winkelzüge geplant

Endzeitstimmung auf dem PC: Max Design entführt Sie in eine Welt, in der Sie endlich keine Steuererklärung mehr abgeben müssen.

Es wird eine Zeit kommen, in der wir bleichen Computerbenutzer uns endlich nicht mehr unseres Teints zu schämen brauchen; dank des Ozonlochs ist eine blasse Gesichtsfarbe dann wieder gesellschaftsfähig. Todesurteile werden auch nicht mehr auf dem elektrischen Stuhl vollstreckt, der Delinquent wird stattdessen zu einem intensiven Sonnenbad verurteilt. Geregelte Gerichtsverfahren sind jedoch in dieser zukünftigen Welt nicht mehr üblich – schließlich hat jeder genug damit zu tun, um sein Überleben zu kämpfen. Etwas hat sich in all dem Chaos jedoch laut Max Design gehalten: Die Gier nach Macht.

Einzelne Individuen versuchen, ein möglichst imposantes Gebiet unter Ihre Kontrolle zu bringen. In diesem Streit um verstrahlten Wüstensand, Autobahnrelikte und Atomkraftwerksruinen dürfen bis zu zwei menschliche Spieler und bis zu drei Computergegner mitmischen. Ein Hauptelement von »Burntime« ist eine Übersichtskarte, auf der man von einer Siedlung zur nächsten reisen kann und außerdem die Ausdehnung der verschiedenen Herrschaftsgebiete ersieht. Anfangs beginnt man noch recht hilf- und machtlos, führt unterschiedliche Aufträge aus und sichert sein eigenes Überleben. In Zeltstädten und den Überbleibseln einstiger Zentren des Abendlandes wie Salzburg begegnet man zahlreichen anderen Charakteren, die für einen Erfolg untentbehrlich sind. Von diesen können im Tauschhandel Gegenstände erworben, Informationen gesammelt oder beispielsweise Führungen durch unwegsames Gelände ergattert werden.



Über Menüs wird die Interaktion mit anderen Charakteren gesteuert

Weniger nett sind Mutanten, die in aufgelassenen Fabriken auf arglose Opfer lauern; oder Händler, mit denen Sie hart um jede rostige Konservendose feilschen müssen. Im Laufe der Zeit schließen sich Ihnen andere Personen an, die mit ihren technischen oder medizinischen Fertigkeiten so manches Problem lösen können. Die Erkundung der apokalyptischen Welt ist jedoch nur Mittel zum Zweck. Schließlich wollen Sie ja möglichst viele Städte kontrollieren. Daher kommt es später auch zu größeren Kämpfen zwischen Ihren eigenen und gegnerischen Söldnertrupps. Eine schlagkräftige Privatarmeee ist dabei nur die halbe Miete – gezieltes strategisches Vorgehen wird vom Spieler verlangt, um mit einigen Schlüsselstädten das Hinterland zu beherrschen. Ihre Pläne gehen auf, wenn Sie über all den Eroberungen die Logistik nicht vergessen und ausreichende Wasservorräte als Trumpf in der Hinterhand haben.

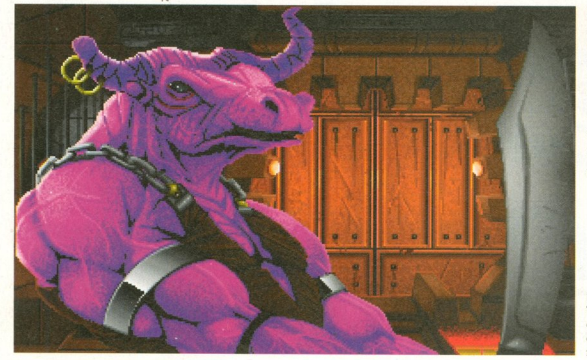


Schon wieder die Sonnenschutzcreme mit Lichtschutzfaktor 120 vergessen? Macht nichts – für eine gepflegte Konversation sollte dies nicht hinderlich sein

Einige Elemente von Burntime erinnern auf den ersten Blick an ein Rollenspiel im Ultima-Look. Auf dieser Grundlage ein Strategiespiel zu gestalten, ist ungewöhnlich – kann jedoch reizvoll werden. Max Design, die österreichischen Schöpfer dieses Endzeitszenarios, hatten schon mit dem Handelsspiel »1869« einen Hitparadenstürmer programmiert. Ihr neues Werk soll neben liebevoll gezeichneten Grafiken, Animationen und Musik auch mit einer netten Sprachausgabe brillieren. Durch eine einfache Bedienung möchten sie selbst Strategiemuffel anlocken. Ausgeliefert wird die PC-Version voraussichtlich ab August – bis dahin werden wir auch versuchen, »Burntime« intensiver unter die UV-strahlenundurchlässige Lupe zu nehmen. **(tw)**

Preview von »Might & Magic V«

RÜCKKEHR NACH XEEN



New World Computing weidet seine bewährtes Might & Magic-Rollenspielwelt gründlich aus. In der fünften Folge steht ein Besuch der »Dark Side of Xeen« auf dem Programm.

Der Dungeon-Türsteher hat ein paar Wörtchen mit Ihnen zu reden

Hat man erst einmal ein gutes Rollenspielsystem zusammengezimmert, dann ist es naheliegend, eine ganze Programmfamilie damit zu schnitzen. Das neueste Might & Magic-Opus von New World Computing soll uns in Bälde beglücken; nicht einmal ein Jahr nach dem vierten Teil steht Folge V (»Dark Side of Xeen«) ins Haus. Ein Test folgt mit größter Wahrscheinlichkeit in der nächsten PC PLAYER. Immerhin erreichte uns vor Redaktionsschluß noch eine Demoversion, die einen ersten Eindruck erlaubt.



Am rechten Bildrand erkennen Might & Magic-Routiniers die altbewährten Icons wieder

Offensichtlich gibt es keine wesentlichen spielerischen Neuerungen gegenüber Might & Magic IV. Story und Monster sind natürlich neu, aber vom Bildschirmaufbau über die Grafik bis hin zur Bedienung kommt einem alles sehr bekannt vor. Sie steuern Ihre Party, die aus einem halben Dutzend Helden besteht, im Pseudo-3D-Rucklook durch Fantasy-Gefilde. Automatisches Kartenzeichnen, Notieren wichtiger Hinweise und eine üppige Anzahl kleiner Submissionen sollen Komfort und Abwechslung garantieren. Dark Side soll noch mehr Wert auf optische Gimmicks legen; so manche eindrucksvolle Zwischengrafik wird mit Sprachausgabe unterlegt. Stammspieler werden mit einem besonderen Feature belohnt: Hat man den Vorgänger »Clouds of Xeen« auf der Festplatte und installiert Dark Side of Xeen dazu, so gesellt sich zu diesen beiden Spielwelten ein drittes Bonus-Szenario. Dark Side of Xeen begnügt sich mit einem 286-PC als Minimalsystem, verlangt aber seine 2 MByte RAM. Der fünfte Ausflug in die Might & Magic-Welt soll im Juni oder Juli steigen. Quasi zeitgleich mit der US-Fassung soll eine komplett übersetzte deutschen Version des Programms erscheinen. **(hl)**



Dark Side of Xeen hat ein schickes Intro mit reichlich Animation und Sprache



Der süße kleine Augensauger flammt schon wie ein Großer



Ein paar witzige Monster dürfen nicht fehlen

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT













Bildschirmfotos von der IBM-256-Farben Version. Die Bildschirmdarstellung auf anderen Computersystemen kann abweichen.

BLICKEN SIE DEM WAHREN BÖSEN INS AUGE!

Sichern Sie sich einen Blick auf den dritten Teil der EYE OF THE BEHOLDER Saga, und lassen Sie sich verzaubern von den phantastischen Grafiken, der teuflisch verzwickten Geschichte und den zahlreichen farbenfrohen Belohnungsbildern.

Bereiten Sie sich darauf vor, in die Ruinen der Stadt Myth Drannor, in die Welt der FORGOTTEN REALMS® versetzt zu werden. Entreißen Sie ein Artefakt von geheimnisvoller Macht den Fängen des gefürchteten Untoten Acwellan. Ihre Reise wird Sie durch Wälder, Grabkammern, Tempel und Gilden führen. Jeder Ort für sich birgt neue Rätsel, Geheimnisse und Fallen.

Die weiter verbesserte Benutzerführung unterstützt Sie bei Ihrem Kampf ums Überleben.

Nach 40 bis 100 Stunden sind Sie möglicherweise Sieger von EOB III, möglicherweise aber auch nicht.

Packende Features:

- ein breit gefächertes Monster-Bestiarium
- vollkommen neue Monsterrassen, wie Feenkobolde, Wertiger und echsenartige Humanoiden, auch als Saurials bekannt.

Starke Erlebnisse:

- über 30 Porträts und untertitelte Standbilder
- dreimal so viele filmähnliche Zwischensequenzen wie in EOB II
- fünf fantastische Musikstücke
- über siebzig digitalisierte Sound-Effekte
- importieren Sie Ihre Lieblingscharaktere aus EOB II - mit all ihren Waffen, Schätzen und Erfahrungspunkten.

Komplett in deutsch



FORGOTTEN REALMS™



Published by SOFTGOLD; Infohotline: 02131/ 66 02 38

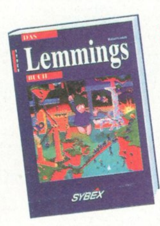
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG



Spielebücher

READ.ME

Neu in den Händlerregalen: Schwarten für Lemmings-Liebhaber und Abenteurer.



Lemminge

Unter den bisherigen Neuerscheinungen dieses Jahres ist sicher das langersehnte Lemmings-Buch herausragend zu erwähnen. Nachdem schon erwogen wurde, das erfolglose Herumexperimentieren mit wehrlosen Lemmingen in einer novellierten Fassung des Tierschutzgesetzes unter Strafandrohung zu stellen, ist nun die Rettung nahe. Zu jedem Level der beiden Spiele »Lemmings« und »Oh – no! More Lemmings« wird der entsprechende Lösungsweg angegeben. Photos unterstützen bei vielen der 220 Lösungen die jeweiligen Erklärungen. Zusätzlich werden die entsprechenden Zugangscodes genannt. Allgemeine Tips und Tricks sind kaum zu erfahren, was bei diesem Programm jedoch auch schwer möglich wäre.

Die Gestaltung des Buches ist nicht üppig – bei den Bildschirmfotos hätten beispielsweise eingezeichnete Pfeile nicht geschadet – doch wird der Zweck erreicht. Nachdem mittlerweile »Lemmings 2« erhältlich ist bleibt zu hoffen, daß das Lösungsbuch im Laufe des Jahres um einen entsprechenden Teil erweitert wird – der Schwierigkeitsgrad des neuen Programms würde dies rechtfertigen.



Das Lucasfilm Games-Buch 2

Das »Lucasfilm Games-Buch 2« ist ein Unikum unter den Spielebüchern; zwei völlig unterschiedliche Spielegenres (Adventures und Luftkampf-Simulationen) werden in einem Buch abgehandelt. Dies ist insofern etwas bedenklich, da die Liebhaber von Abenteuerspielen nicht immer gleichzeitig begeisterte Kampfpiloten sind.

Der erste Abschnitt beschäftigt sich mit »Monkey Island 2 – LeChucks Revenge« und »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. Zu dem letztgenannten Programm wurde eine spielbare Demodiskette beigefügt. Beide Lösungen werden jeweils in unterschiedlichen Versionen angeboten. Zunächst findet man eine der üblichen Komplettlösungen mit ausformuliertem Text. Zusätzlich werden Hinweise im Frage-Antwort-Stil gegeben; zu einem Problem gibt es meist drei Tips, von denen der erste recht allgemein gehalten ist. Auf diese Weise hat der Spieler noch eine faire Chance, das Rätsel selbst zu knacken. Für lesefaule Naturen ist eine Enträtselung der Abenteuerspiele noch in übersichtlicher Tabellenform wiedergegeben.

An die Besitzer der Lucasfilm-Flugsimulationen wendet sich der zweite Abschnitt des Buches. Das Hauptaugenmerk galt dabei den Tips zu allen Missionen von »Battlehawks 1942«, »Their Finest Hour« und »Secret Weapons of the Luftwaffe«. Zu den einzelnen Missionen erfährt man beispielsweise, welche gegnerischen Flugzeuge man zuerst vom Himmel holen sollte und wie man das Missionsziel effektiv erreicht. Betreffs allgemeiner Hilfen zu Strategie und Taktik ist das Buch nicht sehr ergiebig. Zu »SWOTL« und »Their Finest Hour« können allerdings historische Hintergrundinformationen nachgelesen werden. Wer die Kampfaufträge beim besten Willen nicht ohne Hilfe schafft, dem fallen mit diesem Buch vielleicht die Schuppen von den Augen. Aber Vorsicht: fliegerisches Können wird nicht vermittelt.



Das Adventure-Buch

Gekleckert wurde beim »Adventure-Buch« sicher nicht – mit gleich 19 Komplettlösungen können Sie sich durch Ihre momentanen Lieblingsspiele schummeln. Die prominentesten Vertreter sind die beiden »Monkey Islands«, »Spellcasting 101« und »201« sowie »Star Trek – The 25th Anniversary«, aber auch weniger bekannte Titel wie »Die Drachen von Laas« oder »Suspicious Cargo« wurden nicht vergessen. Von den Sierra-Adventures wird man kein einziges wiederfinden; schließlich hat Sybex dafür einen separaten Band reserviert.

An Bildschirmphotos wurde nicht gespart – dafür sind die wenigen vorhandenen Karten sehr lieblos gestaltet. Kurz und schmerzlos wird jedes Spiel mittels ausformulierter Komplettlösung abgehandelt. Hinweise im »Hintbook-Stil«, die dem Spieler erst einmal auf die Sprünge helfen, ohne gleich alles zu verraten, sind nicht vorgesehen – auch wenn dies als Ergänzung sicher nicht schlecht gewesen wäre. Leidenschaftliche Abenteuerspieler bekommen jedoch rein quantitativ ordentlich was geboten für ihr Geld und werden zufrieden sein. **(tw)**

NEUE SPIELEBÜCHER - DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Das Lemmings-Buch	Babiel	Sybex	3-8155-6500-6	19,80 DM	Gut
DasLucasfilm Games-Buch 2	Babiel/Preußer	Sybex	3-88745-265-8	29,80 DM	Befriedigend
Das Adventure-Buch	Borgmeier	Sybex	3-88745-773-0	29,80 DM	Befriedigend

NEUE DEUTSCHE WELLE

Spiele-Übersetzungen auf dem Prüfstand



Bei der deutschen Ausgabe der ersten Zusatzdiskette für Comanche sind die Menüs weiterhin in Englisch

Comanche Mission Disk 1

Die erste Zusatzdiskette zum Action-Simulator Comanche gibt es jetzt auch in einer deutschen Version. Erster Pluspunkt: Sie ist mit ca. 60 Mark etwas preiswerter als die US-Version. Allerdings wurde wie schon beim Hauptprogramm nicht das ganze Spiel, sondern nur die Missionsbeschreibungen übersetzt. Die Menüs und das Installationsprogramm strahlen weiterhin in US-Englisch vom Bildschirm – da ist der Aufdruck »deutsche Version« schon etwas irreführend. Einzelheiten zur Mission Disk können Sie in PC PLAYER 6/93 nachlesen. **(bs)**

Gesamtwertung:  **86**

Veil of Darkness

Dieses Grusel-Rollenspiel hat leider nicht ganz soviel Biß, wie die Story verspricht. Der in einem abgelegenen Karpatendorf gestrandete Held löst widrige Puzzles und bekämpft munter diverse Untote, die angesichts der bemerkenswert ungruseligen Grafik primär Mitleid erregen. Weder spielerischer Offenbarungseid noch Hochgenuß, sondern ein mäßiges Vergnügen mit »Hätte-man-mehr-draus-machen-können«-Nachgeschmack. An der deutschen Übersetzung gibt's aber nix zu meckern; die ist schlicht und einfach gut. Weitere Details zu »Veil of Darkness« finden Sie in Ausgabe 5/93. **(hl)**

Gesamtwertung:  **45**



Veil of Darkness: viel Text, brav übersetzt

Dark Queen of Krynn

Eigentlich hat SSI sein altes AD&D-Rollenspielsystem bereits begraben: Mit »Unlimited Adventures« erschien kürzlich ein abschließendes Construction Set, bei



Die Dark Queen of Krynn hat sich mit ihren Deutschstunden viel Zeit gelassen

dem auch technisch unbedarfte Spieler ihre eigenen Fantasywelten basteln dürfen. Weil gründliche Umsetzungen mitunter etwas Zeit benötigen, kommt die deutsche Version von »Dark Queen of Krynn« ziemlich nachgedümpelt. Dieser Abschluß der Dragonlance-Trilogie bietet mit seinen extrastarken Helden und Monstern vor allem Stoff für Fortgeschrittene. Die sollten Ihr Geld aber lieber in Unlimited Adventures investieren. An der Dark Queen hat leider der Zahn der Zeit genagt; wer die ollen AD&Ds aber schon immer nett fand und ohne deutsche Übersetzung keine Streitaxt anfaßt, wird mit dieser gefälligen Adaption zufrieden sein. **(hl)**

Gesamtwertung:  **71**



PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

Platz	Titel	Vormonat	Hersteller
1	STRIKE COMMANDER	(-)	Origin
2	COMANCHE DATA DISK	(-)	Novalogic
3	STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	(-)	Origin
4	X-WING	(1)	LucasArts
5	SPACE QUEST V	(-)	Sierra
6	BATTLE ISLE DATA DISK 2	(-)	Blue Byte
7	LEMMINGS 2	(2)	Psygnosis
8	THE LEGACY	(-)	Microprose
9	PENTHOUSE HOT NUMBERS	(-)	Magic Bytes
10	COMANCHE	(7)	Novalogic

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: April 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

Platz	Titel	Vormonat	Hersteller
1	INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	(1)	LucasArts
2	COMANCHE	(2)	Novalogic
3	ULTIMA UNDERWORLD II	(4)	Origin
4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	(3)	LucasArts
5	X-WING	(-)	LucasArts
6	WING COMMANDER II	(5)	Origin
7	LEMMINGS 2	(-)	Psygnosis
8	DUNE II	(10)	Virgin/Westwood
9	ALONE IN THE DARK	(8)	Infogrames
10	LINKS 386 PRO	(-)	Access

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

ODE AN DAS CD-ROM

Test: »Multimedia Beethoven«

Microsoft zeigt den Musik-Muffeln die Schönheit der Klassik: Beethovens Neunte wird als multimediales Ereignis inszeniert.



Auch wenn Sie nur die »Disco-Version« kennen, zeigt Ihnen Multimedia Beethoven die Schönheit des Originals

Freude schöner Götterfunken, Tochter aus Elysium... wahrscheinlich kennen Sie die »Ode an die Freude« aus Beethovens Neunter Symphonie, selbst wenn Sie ausgesprochener Klassik-Muffel sind. Sollten Sie weder im Musik-Unterricht in der Schule aufgepaßt haben, noch zu den regelmäßigen Konzertgängern gehören, werden Sie aber nicht die ganze Symphonie kennen, noch verstehen, was Beethoven da eigentlich komponiert hat. Schlimmstenfalls wissen Sie noch nicht einmal, das Beethoven völlig taub war, als er dieses Meisterwerk komponierte und die erste Aufführung dirigierte.

Microsoft macht Ihnen jetzt den Einstieg in die Klassik einfach. Unter dem passenden Namen »Multimedia Beethoven« bietet die Firma ein CD-ROM an, auf der nicht nur eine exzellente Aufnahme der Neunten zu finden ist (Wiener Philharmoniker, 1965). Die Musik wurde in eine interaktive Software integriert, die Ihnen am Bildschirm Leben und Werk Beethovens, den Aufbau des Stücks und viele Details aus den Bereichen Musik, Komposition und Instrumentenlehre erklärt.

MULTIMEDIA BEETHOVEN

Hersteller:	**Microsoft**
Preis:	**ca. 150 Mark**
Benötigt:	**PC mit Windows 3.1, CD-ROM und Soundkarte**

Sie können einfach die CD in einem Stück hören und dabei auf dem Bildschirm einen laufenden Kommentar mitlesen, oder Sie wählen einen von zwei Kursen an, die Ihnen Details anhand einzelner Passagen erläutern. So erhalten Sie in »Beethovens Welt« einen groben Überblick über seine Lebensgeschichte sowie eine detaillierte Beschreibung der Entstehung des Werkes. In »Die Kunst des Hörens« geht es mehr um die Musik-Theorie. Beide Kurse umfassen über 100 Bildschirmseiten mit Text, Grafik, und natürlich viel Musik. Die Orchester-Passagen werden selbstverständlich von der CD eingespielt, doch zur Verdeutlichung von Details wie einzelnen Themen oder Rhythmen wird Ihre Soundkarte (im Programm grundsätzlich als MIDI bezeichnet) genutzt. Sie können dazu jede beliebige Soundkarte verwenden, für die es einen Windows-Treiber gibt.

Zu guter Letzt gibt es noch ein Quiz, das »Neunte Spiel«, eine Art »Großer Preis« für Beethoven-Kenner. Bis zu vier Spieler müssen Trivia-Fragen zu der Neunten beantworten. Viele Fragen verwenden von der CD eingespielte Musik-Passagen, einige sogar Grafiken. Die vollkommen übersetzte Version von »Multimedia Beethoven« ist das erste deutschsprachige Produkt, das wirklich das Prädikat »Multimedia« verdient. Kein anderes Programm verwendet eine derart professionelle Kombination aus Bild, Ton und Text. Die Macintosh-Herkunft kann Beethoven aber nicht verleugnen; fast alle Grafiken sind in häßlich gepixeltem Schwarz-Weiß; wenigsten ein paar Graustufen hätte man der PC-Version gönnen sollen. Dafür entschädigen die lebendigen Texte, die immer wieder mit unterhaltsamen Fakten gespickt wurden und die Musik-Theorie interessanter werden lassen, als Ihr Schulunterricht jemals war. Wenn Sie schon immer mehr über klassische Musik wissen wollten, kommen Sie an diesem CD-ROM nicht vorbei. **(bs)**

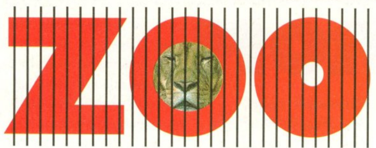


Für die absoluten Kultur-Banausen werden sogar die Instrumente erklärt; Sie brauchen also keinerlei Vorwissen

Demnächst auch im Privatfernsehen: Der coole Ludwig als Quizmaster im »Neunten Spiel«

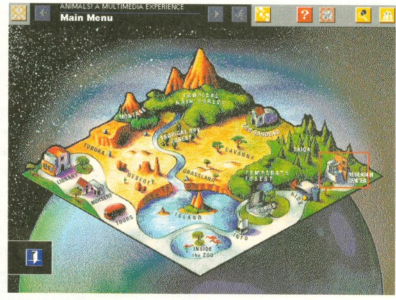
»The Animals« für CD-ROM

EIN BESUCH IM ZOO



Endlich ein sinnvolles CD-ROM-Programm: Mit »The Animals« können Sie Unmengen von Erdnüssen und Bananen sparen, die Sie sonst an putzige Zootiere verfüttert hätten.

Welcher Sielmann-Fan oder Biologiestudent hat nicht schon vom eigenen Tierpark geträumt. Leider fehlt es meist am nötigen Platz und Kleingeld, um sich einen Zoo im Vorgarten einzurichten. Oft langt es dann jedoch zumindest für eine Dauereintrittskarte zum örtlichen Tiergarten; arm dran sind nur die Mitmenschen, deren Wohnort weit weg von Duisburg, Frankfurt oder München liegt. Poster aus »Mein Tier und ich« und sämtliche Bände von Brehms Tierleben können auf Dauer nicht befriedigen. Videofilme sind da schon lebendiger, doch auch sie vermitteln selten die gewünschte Atmosphäre.



Der Digi-Zoo mit den verschiedenen Ausstellungsbereichen – fehlt nur noch der Imbißstand

Die Rettung naht in Form eines CD-ROMs. Freundliche Zeitgenossen haben nämlich kurzerhand den Zoo von San Diego, Kalifornien – einen der führenden Tierparks Nordamerikas – auf die Silberscheibe gepackt. Fast nichts ist dabei verloren gegangen; Tiere, Pflanzen, Gehege, Zoowärter und Besucher sind optisch und akustisch eingefangen worden. Nur in Bezug auf die Gerüche wurde geschlampt – was bei so manchem üblen Tiergestank jedoch leicht verziehen werden kann. Etwa 200 Tierarten sind ausrottungssicher auf die CD gebannt. Sie bietet 82 Videoclips mit insgesamt 60 Minuten Länge, 1300 Farbfotos und Beschreibungen sowie über 2 Stunden Geräusch- und Sprachaufnahmen. Natürlich relativieren sich solche Werte wieder, wenn man bedenkt, daß die Videosequenzen nur auf einem kleinen Ausschnitt des Bildschirms ablaufen. Digitalisierte Sprache und Geräusche aber lassen einen darüber leicht hinwegsehen.

Auf die unterschiedlichen Tiere kann nicht nur alphabetisch zugegriffen werden. Gemäß den neusten Erkenntnissen ist das digitale Zoogelände in zehn verschiedene biogeographische Regionen unterteilt worden, so daß man Tiere nicht nur isoliert sondern als Teil einer ökologischen Lebensgemeinschaft wahrnimmt. Von der Tundra bis zum Tropischen Regenwald, von Inselgebieten bis hoch ins Gebirge reicht die Landschaftspalette. Zudem ist die Teilnahme an besonderen »Führungen« möglich, in denen die Tiere unter bestimmten Gesichtspunkten zusammengestellt wurden. Als besonderes Bonbon ist ein Blick hinter die Kulissen vorgesehen – natürlich mit der obligatorischen Fütterung, aber auch die Arbeit des Zoodoktors und der Tieraufzuchtstation wurden dokumentiert. Interessant ist auch ein kleines Tierstimmenquiz – das allerdings nach einem Durchgang an Reiz verliert, da nur rund ein Dutzend Tiere zu identifizieren sind.



Wilde Tiere, zahme Bedienung: Windows-gemäß gibt's viel zum Klicken

Zu jeder Tierart gibt es meist mehrere Seiten mit schriftlichen Informationen sowie zahlreiche Photos; oft sogar Videoanimationen und Geräuschaufnahmen. Für die Wiedergabe der Filmaufnahmen wird ein Videorecorder samt entsprechenden Funktionen simuliert. Etliche der Texte werden von Sprechern vorgetragen und wirken dadurch intensiver als das nackte, geschriebene Wort. Tierfreunde, die Probleme mit der englischen Sprache haben, dürften nicht ganz auf Ihre Kosten kommen, da bis auf die Anleitung nichts übersetzt wurde. Wer gezielt zoologische Informationen sucht, kann in der »Bibliothek« fündig werden – Biologen sollten sich für Ihre Doktorarbeit aber nicht zu viel von diesen Daten versprechen. Hier kann man auch auf sämtliche Filme und Photos zugreifen und diese nach Lust und Laune betrachten. Das wilde Herumstöbern macht überhaupt einen großen Reiz des Programms aus. Eine Gefahr besteht nur darin, daß man nach einiger Zeit alle Tieraufnahmen und Ausstellungen kennt und sich dann nur noch gelangweilt von einer Raubkatze zur nächsten klickt. Absolute Zoofans werden dies sicher nicht empfinden, andere Käufer seien jedoch gewarnt. Als Demo – »Schau mal, was mein PC alles kann« – ist »The Animals« immer zu gebrauchen und verfehlt seine Wirkung beim Zuschauer nicht. Wenn die Sprachbarriere nicht wäre, ließe es sich auch als originelles Lernprogramm für Kinder und Jugendliche einsetzen. Zum völligen Zooglück vermißt man nur die Delphine schmerzlich – hoffentlich wird dieses Manko in einer späteren Version behoben.

Solche niedlichen Tierbabies verstecken sich auf dem CD-ROM

Ereignisse aus dem Zoo-Leben sind als mehrseitige Geschichten auf die CD gebannt worden

Gezielt können die putzigsten Tiere angewählt werden

Zu dem gezeigten Tier sind »Medienquerverbindungen« mit zusätzlichen Bildern vorhanden

Informationen über eine der biogeographischen Regionen

Die neue MPC-Version von The Animals benötigt einen 386er mit CD-ROM, mindestens 2 MByte RAM und Windows 3.1. Wir empfehlen dringend 4 MByte RAM. Eine abgemagerte DOS-Version mit niedrigerer Grafikauflösung Farben ist bereits im Handel erhältlich. Etwa 130,- DM muß man für diese Heimversion des San Diego Zoos von Mindscape investieren; eine Jahresdauerkarte für den Münchner Tierpark Hellabrunn kostet im Vergleich 60,- DM und kann bei schönem Wetter mit einer (noch) überlegenen »realen Multimedia-Welt« den Computer ersetzen. **(tw)**

Als Zugabe gibt's eine kleine Dinosaurier-Kunde



Legacy-Wettbewerb: Flugreise nach Euro-Disney zu gewinnen

PRIMA PREISE

1. PREIS: Ein Wochenende im Euro-Disneyland bei Paris für zwei Personen. Microprose sorgt für Flugreise und Hotelunterbringung vor Ort.
2. - 11. PREIS: je 1 x The Legacy für PC plus das dazugehörige, extrem exklusive Promo-Shirt.

Wer sich nicht vor 13 unbarmherzigen Triviafragen fürchtet, kann einen Trip zum Euro-Disney-Vergnügungspark in Frankreich gewinnen.

DIE WILDE 13

Sommerzeit – Reisezeit. Wenn Sie noch den edlen Sponsor für eine nette Flugreise benötigen, dann sollten Sie sich auf eine kleine Denksportaufgabe einstellen. Anläßlich der lange erwarteten Veröffentlichung des Grusel-Rollenspiels »The Legacy« stiftet Microprose eine Flugreise für zwei Personen zum Euro-Disney-Vergnügungspark bei Paris. Schließlich gibt es hier ein »echtes« Spukhaus zu besichtigen, das die Legacy-Macher bei der Programmierung ein wenig inspiriert haben mag. Neben diesem dicken Hauptgewinn gibt es 10 Trostpreise in Form von Legacy-Paketen, die aus der Kombi Spiel plus T-Shirt bestehen.

Doch bevor Sie den Koffer packen, benötigen Sie etwas Glück und Köpfchen. In die Preis-Lostrommel gelangen nur diejenigen Einsender, welche einen Lösungsspruch richtig auf ihre Postkarte schreiben. Die 13 Buchstaben muß man sich durchs richtige Beantworten unserer PC-Triviafragen erarbeiten. Liebenswert wie wir sind, geben wir jeweils drei mögliche Antworten vor – doch nur eine ist richtig. **(hl)**

Microprose-Special

1. Buchstabe:
Wie heißt das legendäre Adventure-Programmierteam, das wesentlichen Anteil an der Entwicklung von »The Legacy« hatte?

E Westwood Studios,
S Infocom,
A Magnetic Scrolls



2. Buchstabe:
Mit welchem Programm feierte Microprose sein Adventure-Debüt?

C Return of the Phantom,
L Rex Nebular,
R Maniac Mansion

3. Buchstabe:
Welchen Jet simulierte Microprose bislang in drei verschiedenen PC-Programmen?

L F-15, T F-16, B F-117

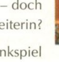
4. Buchstabe:
Welchen Spitznamen hat Microprose-Boß Stealey?

E Mad Max,
S Crazy Eddie,
Y Wild Bill



Verspieltes Allerlei

5. Buchstabe:
Indiana Jones erlebte sein bislang jüngstes Adventure in Atlantis – doch wie heißt seine rothaarige Begleiterin?



I Kristin,
O Sophia,
A Allison

6. Buchstabe: Aus welchem Denkspiel stammt diese skurrile Puzzleaufgabe?


Befördern Sie den Ball den Hügel hinauf so daß er Mimi die Katze die Plattform hinunterstößt. Um dieses Rätsel zu lösen, müssen Sie die Mäusekäfige so plazieren, daß der Ball über sie hinwegrollt.

U The Incredible Machine,
S The Animals,
R The Humans

7. Buchstabe:
Welches war das erste Sierra-Adventure, von dem auch eine Version mit deutschen Texten auf dem Bildschirm veröffentlicht wurde?

T Space Quest II, Z Space Quest III, W Space Quest IV

8. Buchstabe:
Aus welchem Spiele-Fuhrpark stammt dieser Brummi?

O Dune II,
M Car & Driver,
N Battle Isle Data Disk 2

9. Buchstabe:
Wer bin ich?

S Roger Wilco,
A Freddy Pharkas,
M Rex Nebular

Rund um den PC

10. Buchstabe:
Wie heißt der neue Billig-PC von IBM?

B Hurdla,
C Tchibo 2000,
D PC jr.

11. Buchstabe: Der »fliegende Toaster« ist Bildschirmschoner-Legende – doch aus welchem Screen Saver stammt er?



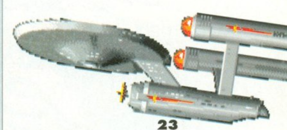
A Origin FX,
O Intermission,
I After Dark

12. Buchstabe:
Welche der folgenden Flugsimulationen stammt von Disney Software?

E Stunt Island,
S Dumbo 3.0,
U Mickey teaches flying

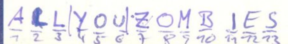
13. Buchstabe:
Star Trek als Adventure, Bildschirmschoner und Windows-Zeichensatz – da können Sie uns sicher verraten, welchen Spitznamen »Pille« McCoy im amerikanischen Original der TV-Serie hat.

S Bones,
L Scotty,
R Pill



TEILNAHME-REGELN

Sie beantworten diese läppischen Fragen mit links und wollten schon immer mal Euro-Disney besuchen? Na prima, dann schreiben Sie den Lösungsspruch, der aus den 13 Kennbuchstaben der einzelnen Antworten gebildet wird, auf eine Postkarte. Bekleben Sie das gute Stück mit einer 80-Pfennig-Briefmarke und schicken es an folgende Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Legacy
Gruberstr. 46 a
8011 Poing
Bitte vergessen Sie Ihren Absender nicht. Einsendeschluß ist am 1. August 1993. Treffen mehrere richtige Einsendungen bei uns ein, entscheidet das Los über die Preisvergabe. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Vergleichstest: fünfzehn markante Mäuse

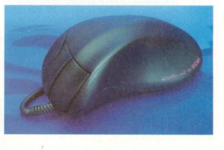
MAUSE FALLE

Ein gutes Dutzend Computer-Nager haben wir in unserem Testlabor eingefangen und gründlich seziert. Dabei kamen einige verborgene Gebrechen und Hinweise auf dringend anzuratende Transplantationen ans Tageslicht.

Software-Mammut Microsoft schätzt, daß sich derzeit weltweit rund 60 Millionen Mäuse im Computereinsatz befinden und jährlich etwa 18 Millionen verkauft werden. Von dieser Riesentorte wollen sich natürlich zahlreiche Hersteller ein möglichst großes Stückchen abschneiden. Doch Maus ist nicht gleich Maus, und die Unterschiede von Modell zu Modell sind alles andere als niedlich. Aus dem unüberschaubaren Angebot haben wir Markenmäuse und No-Names, Teures und Tand, Designtes und Derbes herausgepickt und untersucht.

Falls Sie sich für ein Maus-Modell interessieren, das nicht in unserer Tabelle aufgeführt ist, sollten Sie zur Beurteilung der Qualität dieses Gerätes die erklärenden Informationen zu unserer Tabelle studieren. Darin finden Sie zahlreiche allgemeine Hinweise, um souverän und schnell die schwarzen Schafe im Mäusemeer zu entlarven. **(ts)**

Colani-Maus



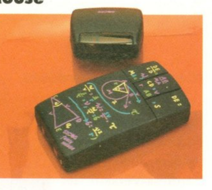
Schon vor geraumer Zeit, als noch keine Gehäuse-Softies und Jux-Joysticks die Computerwelt erschütterten, stürzte sich der streitbare und umstrittene Meister-Designer Luigi Colani auf ein wehrloses Computer-Mäuschen. Doch die Gestaltungs-Radikalkur bekam dem kantigen Nager verblüffend gut. Die wahlweise schwarze oder weiße Schale schmiegt sich normalgroß geratenen Bedienerhänden perfekt an und ist auch in einer Linkshänder-Variante erhältlich (das Rechtshänder-Modell ist für die linke Hand absolut ungeeignet). Was gibt's unter der Haube? Eine solide Mechanik, die vielleicht noch einen Hauch mehr Auflösung vertragen könnte.

Fancy Mouse



Auch ein Testarossa ist hübsch anzusehen, doch Samstag vormittag möchte ich mit ihm nicht in München auf Parkplatzsuche gehen. Ähnlich verhält es sich mit den Fancy Mouse-Geschwistern. Fetzig-buntes Graffiti auf dem edelschwarzen Mausgehäuse animiert zu einer rasanten Rundfahrt. Aber schon bei der ersten zaghaften Berührung des malerischen Mausmäntelchens zuckt die Hand unwillkürlich zurück – gar garstig bohren sich die Gehäusekanten in die Handfläche. Als feines Extra gibt's eine sogenannte »Kriechtaste«, die in gedrücktem Zustand alle Mausbewegungen extrem verlangsamt und damit ein exaktes Positionieren hilfreich unterstützt.

Cordless Fancy Mouse



Freie Fahrt für freie Mäuse – die schnurlose Schwester der buntbemalten Fancy Mouse überträgt ihre wertvollen Fahrt- und Klickinformationen mit Infrarot-Lichtsignalen. Ein kleines Empfänger-Kästchen, das ohne Batterien auskommt und wie eine gewöhnliche Maus einfach an die serielle Schnittstelle angeschlossen wird, empfängt diese Signale und schickt sie an den Computer. Solange Sie die Mausspitze einigermaßen diszipliniert in Richtung Empfänger halten, funktioniert die kabellose Signalübermittlung recht passabel. Damit ließe sich denn auch ganz komfortabel und losgelöst arbeiten, doch leider ist diese Maus eine ebenso kantige Flunder wie die vorher vorgestellte Kabel-Kollegin. Mechanik sowie Kriechtaste sind identisch mit ihr, hinzugekommen ist notwendigerweise ein Netzteil nebst praktischer Ladestation für die Maus (die über einen integrierten Akku verfügt).

MICROSOFTS GESUNDHEITSMINISTER WARNT

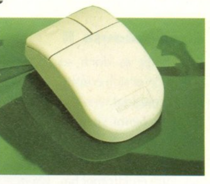
Wissen Sie überhaupt, wie man eine Maus richtig bedient? Microsofts Maustreiber Version 9 gibt dazu in der Info-Datei wertvolle Hinweise. Hier ein paar kleine Auszüge daraus, die wir Ihnen in der Abteilung »Realsatire« nicht vorenthalten wollen.

»...Schütteln Sie Ihre Hände und Finger sanft, um Verkrampfungen zu lösen und die Durchblutung anzuregen. Rollen Sie Ihre Schultern viermal in einer kreisförmigen Bewegung nach vorne und anschließend viermal nach hinten. Dann rollen Sie jede Schulter für sich viermal.

...Es ist wichtig, daß Sie alle Anleitungen genau befolgen. Ein Nichtbeachten könnte zu Karpaltunnel-Syndrom, Sehnenscheidenentzündung oder Sehnenentzündung führen. Diese Anleitungen helfen Ihnen nicht nur, die Gefahr einer möglichen Erkrankung auf ein Mindestmaß zu reduzieren, sondern verhelfen Ihnen auch zu bequemerem und effektiverem Arbeiten.

...Anmerkung: Sollten Sie während Ihrer Computerarbeit Schmerzen verspüren, wenden Sie sich an einen Arzt.«

Honeywell Mouse



Nicht noch eine Maus wollte man entwickeln, sondern etwas Besonderes erschaffen. Also – weg mit der Mauskugel, denn die reibt sich im Laufe der Zeit unweigerlich ab und zieht zudem ständig Schmutz ins Gehäuseinnere. An deren Stelle sind zwei Hartplastikscheiben getreten, die leicht geneigt auf der Unterlage aufliegen. Eine Scheibe ist nach vorne, die andere zur Seite gekippt; so registrieren sie alle Bewegungen der Maus. Auf drehbar und federnd gelagerten Achsen montiert, übertragen sie die Drehungen ins Gehäuse, wo diese von einer Optoelektronik ausgewertet werden. Damit entfällt – laut Hersteller – das lästige Reinigen und außerdem arbeitet die Maus bei jeder Neigung (also auch kopfstehend – hallo NASA!). Um die Entwicklungskosten wieder hereinzubekommen, wurde am Kabel geknausert; mit knapp 1,50 m ist es für viele Tower-Arbeitsplätze einfach zu kurz.

Notebook Mouse



Einen niedrigen Stromverbrauch verspricht diese Maus und prädestiniert sich damit natürlich für den Notebook-Einsatz. Auch das anthrazitfarbene Gehäuse fügt sich bestens in dieses Marktsegment ein. Da es weder bei der Form noch bei der mechanischen Ausführung Ausrutscher zu vermelden gibt, ist sie nicht nur jedem Portabel-PCler wärmstens ans Herz zu legen. Standardmäßig ist am anderen Kabelende ein Bus-Maus-Stecker zu finden (naturgemäß nicht anschraubbar), über den beiliegenden Adapter sind aber auch Verbindungen mit 9poligen seriellen Ports problemlos herzustellen.

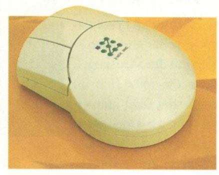
Conrad PC Mouse



Ein etwas höheres Rückgrat hätte dem Mäuse-Flachmann zweifelsohne gutgetan. Aber: Für knapp 30 Mark bekommen Sie ein ergonomisch durchaus brauch-

bares und ein (bis auf den nicht anschraubbaren Stecker) technisch ganz passables Mäuschen. Die solide Mauskugel sowie die optische Abtastung der Rollbewegung sind mitunter sogar bei weitaus teureren Mitstreitern noch lange keine Selbstverständlichkeit – siehe Tabelle.

Super Mouse II



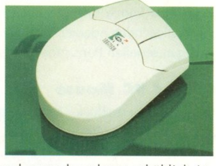
Wie heißt es doch so schön? Wer sich erhöht, wird erniedrigt werden. »Super« nennt sie sich selbst, als unterdurchschnittlich stufen wir sie ein. Eine elektromechanische Erfassung der Kugelbewegung mit Platinenrädchen und Schleifkontakten ist extrem verschleiß- und quietschfreudig, sowie absolut unzeitgemäß. Für einen Zehnmarkschein weniger bekommen Sie bei der Konkurrenz bereits eine unkaputtbare optische Abtastung, also – was soll das? Schade um die ganz adrette Ergonomie.

Pilot Mouse



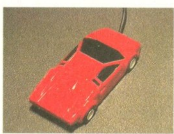
Maus-Multi Logitech liefert mit seinem Einsteigermodell ein prinzipiell ganz schnuckeliges Gerätchen ab, das allerdings etwas am unterlangen Kabel sowie am ultraflachen Gehäuse krankt. Eine andere Unpäßlichkeit ist die federleichte Mauskugel, die gerade mal 7 Gramm auf die Wage bringt – weniger als ein Viertel des Standardgewichts vergleichbarer Rollkugeln. Unser im Dauereinsatz erfolgreich erprobter Tuning-Tip: Tauschen Sie das serienmäßige Fliegengewicht gegen die Kugel (Durchmesser: 2,2 cm) einer ausrangierten Altmaus aus.

Mouseman Left/Right



Nicht nur, daß Linkshänder nicht mehr auf dem Scheiterhaufen enden, nein – heutzutage bekommen Sie sogar noch ihre Extramaus gebraten. Im Gegensatz zur Colani-Maus, deren Version für die linke Hand nur sehr schwer erhältlich ist, gibt's den Mouseman Left in jedem gut sortierten Fachgeschäft. Beide Mausmänner, rechts wie links, schmiegen sich nach kurzer Gewöhnungszeit hervorragend an die Handfläche an, ohne daß Sie dabei den Handballen-Kontakt zur Unterlage verlieren. Beim Blick unter den Gehäusedeckel kommt Freude auf, denn hier arbeitet (wie bei der Pilot-Maus) eine optische 400 dpi-Abtasteinheit. Doch leider rollt auch hier Logis luftiges Gummikügelchen, das vorhin schon gerügte 7-Gramm-Fliegengewicht. Vom Mouseman existiert auch eine »Large«-Version (10 Prozent größer) – ein Geheimtip für Großhänder.

MotorMouse Lamborghini



Einen Design-Preis hat dieser flotte Flitzer zweifellos verdient. Auch unter der (in verschiedenen Lackjierungen erhältlich) Motorhaube findet sich nur Technik vom Besten. Doch die kriminell kantige Karosserie bohrt sich unerbittlich in jede Hand – und die gut versteckten Maustasten sind nur nach hartem Fingerbeugemuskel-Training zu betätigen. Was bleibt: Maus und Software (mit animiertem Maus-Lamborghini) sind witzig, aber im Alltag wertlos.

Mouseman Cordless



Leinen los ist nicht nur bei der kabellosen Fancy Mouse das Motto, sondern auch bei der Cordless-Version des Mouseman. Mit dem Unterschied, daß die Signalübertragung vom Sender (im Mausgehäuse versteckt) zum Empfängerkästchen nicht per Infrarot-Licht, sondern mittels Funkwellen erfolgt. Gut ist, daß Sie mit der Maus nicht in die Richtung des Empfängers zielen müssen; weniger erfreulich, daß die aufwendige Elektronik nur noch Platz für ein Mini-Rollkügelchen mit 15 Millimetern Durchmesser gelassen hat. Damit der Kugel-Winzling nicht gar so hilflos auf holprigen Unterlagen umherpurzelt, hat man ihm einen Metallkern spendiert, der das Gewicht auf (für Logi-Verhältnisse) stolze 9 Gramm emporschnellen läßt.

Trackman



Bei einem Trackball liegt – im Gegensatz zur Maus – die Rollkugel nicht an der Gehäuse-Unterseite, sondern oben. Bewegt wird sie deshalb auch nicht durch Umherschieben des Gehäuses, sondern direkt mit dem Daumen. Freunden dieser Mauszeiger-Steuerungsart sei der

Trackman empfohlen, der dieses Prinzip durch eine robuste Technik realisiert hat.
Wer sich aber nicht hundertprozentig sicher ist, daß er mit der Trackball-Steuerung zurechtkommt und diese einer konventionellen Maus vorzieht, sollte auf jeden Fall beim Fachhändler die Kugelprobe machen. Das akrobatische Daumen-Verrenken ist gewiß nicht jedermanns Sache.

Trackman Portable



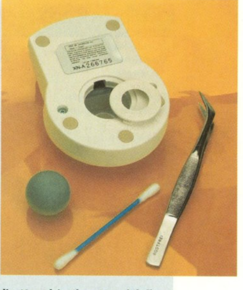
Wenn einer eine Reise tut, dann kann er oft keine Maus gebrauchen. Denn die will ihren bescheidenen Auslauf haben, und in Flugzeugen, Bahnen oder Autos ist oft kein geeignetes Rollfeld vorhanden. Hier schafft die Portable-Version des eben vorgestellten Trackman Abhilfe. Mit Hilfe zweier unterschiedlich großer Feder-Klemm-Adapter docken Sie seitlich an die Tastatur an, woraufhin der Trackman Portable schräg in der Luft hängt. Das Anklemmen ist dabei sowohl an die rechte wie an die linke Keyboard-Seite möglich und erlaubt damit eine beidhändige Bedienung. Schade, daß die miniaturisierte Mechanik nicht die Qualität des stationären Trackman erreicht; die Kugel holpert ziemlich unkontrolliert in ihren lieblos gefertigten Lagern und animiert entsprechend den Mauszeiger bei jedem Umgreifen des Daumens zum fröhlichen Hoppeln auf dem Bildschirm.

Microsoft Mouse I



Die offizielle, von Microsoft solo oder zusammen mit Windows verkaufte Maus ist leicht zu erkennen an der ungewöhnlich großen und schweren Kugel. Im Prinzip sorgt diese für einen ruhigen, präzisen Lauf und macht die ergonomisch ordentliche Maus zunächst zu einem Objekt der Begierde. Leider mußten wir feststellen, daß sich nach längerem, intensiven Gebrauch Quietschen und Aussetzer einstellen, die augenblicklich jede Maus-Lust zum Maus-Frust verkehren. Vom Gehäuse-Deckmäntelchen befreit, offenbart sich die gut versteckte, traurige Wahrheit: Die Bewegungsabtastung erfolgt nicht optisch, sondern elektromechanisch über Schleifkontakte. Und die verschleißen irgendwann mal unweigerlich. Es existieren aber eine Unzahl von Mäusen, die genauso aussehen wie die Microsoft-Maus und den Microsoft-Schriftzug tragen, aber keine Original-Microsoft-Mäuse sind. Unterscheidungsmerkmale: Standardkugel (31 Gramm/2,2cm Druchmesser), verschleißfreie weil optische Abtastung, billiger. Aber eben kein offizielles, solo im Laden zu kaufendes Original.

HEGE UND PFLEGE



Alle paar Monate mal sollten Sie ihr Mäuschen einer kleinen Säuberungskur unterziehen. Im Laufe der Zeit zieht nämlich die Gummikugel unweigerlich Staub und Schmutz ins Gehäuseinnere und reibt auch selbst ein bißchen was von seiner Oberfläche an den Abtaster-Walzen ab.
Drehen Sie dazu die Maus auf den Rücken und entfernen Sie den Plastikverschluß, aus dessen kleiner Öffnung das Kügelchen ein wenig herauslugt. Dies geschieht entweder durch Drehen oder Schieben des Verschlusses; achten Sie einfach auf die eingeprägten Pfeilmarkierungen. Legen Sie den Verschluß zur Seite und lassen Sie die Kugel in Ihre Hand fallen (Maus kurz umdrehen).
Mit einem fusselfreien, in Alkohol (aus der Apotheke) getränkten Lappen säubern Sie nun zunächst die Gummikugel. Mit einer Pinzette entfernen Sie vorsichtig alle Staub- und Schmutzansammlungen von der Stelle, in welcher bis eben noch die Kugel steckte. Gummi-Schmutz-Gemisch, das sich auf den drehbaren Abtaster-Walzen angesammelt hat, sollten Sie nicht mit der Pinzette (Verkratzgefahr), sondern besser mit einem weichen Bleistift und einem alkoholgetränkten Wattestäbchen lösen.
Anschließend schütteln Sie alle Verunreinigungen heraus und setzen vielleicht sogar noch kurz den Staubsauger-Stutzen am Mausloch an. Zu guter Letzt legen Sie die Kugel wieder ein und das Verschlußplättchen oben drauf – verriegeln, fertig, gute Fahrt!

Microsoft Mouse II



Einen gewaltigen Entwicklungsaufwand hat Microsoft getrieben, um einen würdigen Nachfolger des Erstlingswerks zu erschaffen. Und das Ergebnis rechtfertigt die Mühe voll und ganz: Das Gehäuse besticht durch vorbildlich abgerundete Kanten und ist – trotz asymmetrischer Formgebung – für beide Hände annähernd gleich gut geeignet. Schön zu bedienen: die nach innen gewölbten, großflächigen Maustasten. Die Bewegungsinformationen werden von einer ausreichend großen und schweren Kugel aufgenommen und optoelektronisch mit hoher Auflösung ausgewertet. Abgerundet wird Microsofts Maus Zwo durch die Treibersoftware Version Numero 9, die vor allem unter Windows zahlreiche witzig-nützliche Extras vorzuweisen hat. Bei allen Microsoft-Mäusen gilt: Die Ladenpreise schwanken erheblich – vergleichen lohnt sich allemal.

(ts)

DIE GROSSE MAUS-PARADE: PREISE, FAKTEN & NOTEN

Modellname:	Colani	Fancy Mouse	Cordless Fancy Mouse	Mouse	Notebook Mouse	PC-Mouse	Super Mouse II
Hersteller: Vertrieb: Ca.-Preis:	Sicos Excom 130 Mark	Sicos Excom 90 Mark	Sicos Excom 150 Mark	Honeywell Honeywell 150 Mark	Primax Conrad 70 Mark	- Conrad 30 Mark	Z-NIX Conrad 40 Mark
Funktionsprinzip: Datenübertragung:	Rollmaus Kabel	Rollmaus Kabel	Rollmaus Licht	Rollmaus Kabel	Rollmaus Kabel	Rollmaus Kabel	Rollmaus Kabel
Handeignung:	links oder rechts*	beide	beide	beide	beide	beide	beide
Tastenanzahl:	3	3	3	2	2	3	3
Auflösung: Abtastung:	300 dpi optisch	300 dpi optisch	300 dpi optisch	300 dpi optisch	300 dpi optisch	300 dpi optisch	250 dpi elektrisch
Kugelgewicht: Kugeldurchmesser:	31 Gramm 2,2 cm	31 Gramm 2,2 cm	31 Gramm 2,2 cm	- -	31 Gramm 2,2 cm	31 Gramm 2,2 cm	49 Gramm 2,6 cm
Mausgewicht: Mauslänge: Mausbreite:	120 Gramm 12,5 cm 7 cm	100 Gramm 11,1 cm 6,4 cm	120 Gramm 11,1 cm 6,4 cm	90 Gramm 10,1 cm 6,2 cm	105 Gramm 10,3 cm 5,7 cm	100 Gramm 10,2 cm 6,2 cm	115 Gramm 10,5 cm 7,5 cm
Kabellänge: Schraubstecker:	200 cm ja	205 cm ja	205 cm* ja	145 cm ja	185 cm ja*	180 cm nein	175 cm ja
Gleitfüße:	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Gehäusefarbe:	weiß/schw.*	schwarz*	schwarz*	beige	dunkelgrau	hellbeige	hellbeige
Adapter 25polig: Adapter 6polig:	nein ja	nein ja	nein ja	nein nein	nein ja	nein nein	nein nein
Ergonomie: Mechanik: Preisverhältnis:	2 2 3	5 2 3	5 2 3	3 2-3 3	2-3 2 2	3 2-3 1	2-3 5 4
Gesamturteil:	2	3-4	3-4	3	2	2-3	4

Alle Bewertungen erfolgten nach dem Schulnotensystem in sechs Stufen von »sehr gut« (1) bis »ungenügend« (6). Trotz größter Sorgfalt könn nen sich zwischenzeitlich geändert haben. * = Bitte lesen Sie den zu dieser Maus gehörenden Testabschnitt im Artikel. Er enthält wichtige Er

AUF DEM PRÜFSTAND

Preis: Der vom Hersteller empfohlene, gerundete Verkaufpreis (Ladenpreis) inklusive Mehrwertsteuer. Je nach Anbieter können die angegebenen Preise nach oben oder unten abweichen und stellen deshalb nur eine grobe Richtlinie dar.

Funktionsprinzip: Wir unterscheiden zwischen der Rollmaus (der Mauszeiger wird durch Bewegen des Mausgehäuses gesteuert) und der Standmaus (die Maus steht fest auf dem Schreibtisch und der Daumen bewegt die obenliegende Kugel und damit den Mauszeiger). Das letztgenannte »Trackball«-Prinzip ist sehr gewöhnungsbedürftig – probieren Sie es in jedem Fall vor einem Kauf beim Fachhändler selbst aus.

Datenübertragung: Auf welchem Weg schickt die Maus ihre Tasten- und Bewegungsdaten zum Computer? Neben dem bekannten Mauskabel existiert noch die Lichtübertragung (unsichtbare Infrarot-Signale) und die Funkübermittlung. Das notwendige Empfängerkästchen wird wie gehabt per Kabel an den Mausport (normalerweise die serielle Schnittstelle) angeschlossen. Zwei nicht allzu billige Alternativen für Freiheitsfanatiker.

Handeignung: Die Formgebung mancher Mäuse ist nur für eine bestimmte Hand ausgelegt. »Links«: nur für die linke Hand erhältlich; »rechts«: nur für Rechtshänder; »links oder rechts«: für jede Hand ist eine spezielle Version erhältlich; »beide«: es gibt nur eine Maus-Version, die jedoch von jeder der beiden Hände gleich gut bedient werden kann. Achten Sie beim Kauf auch auf entsprechende Hinweise auf der Mausverpackung.

Tastenanzahl: Wieviele Drucktasten bietet die Maus? Für Windows, DOS-Spiele und die meisten DOS-Anwenderprogramme sind Zwei-Tasten-Mäuse völlig ausreichend. Lediglich Spezialprogramme wie CAD-Software lassen sich mit einer Drei-Tasten-Maus oft schneller bedienen.

Auflösung: Wieviele Positionen kann die Maus auf einer 1 Zoll (2,54 cm) langen Strecke unterscheiden? Je größer dieser Wert, desto genauer arbeitet die Abtasteinheit. Die Angaben beruhen auf unseren Meßwerten, gerundet auf die nächstliegenden 50 dpi (dots per inch, Punkte pro Zoll). Werbewirksame Werte von 1200 dpi und mehr beruhen auf softwaremäßigen Multiplikationen der tatsächlich übermittelten Daten und ändern nichts an der tatsächlichen Hardware-Auflösung.

Abtastung: Bei der optischen Abtastung registrieren Lichtschranken die Drehung der beiden, von der Mauskugel angetriebenen Schlitzscheiben. Bei der elektrischen Abtastung treten Kontaktzungen an die Stelle der Lichtschranken und schleifen auf Platinenscheibchen. Im Gegensatz zur berührungslosen, optischen Abtastung ist letzteres Prinzip extrem verschleißfreudig und neigt gerne zu Quietschtönen.

KLEINER MOUSEPAD-RATGEBER

Jede noch so kleine Maus hat ein Recht auf ihr eigenes Mousepad. Dankbar und glücklich rollen Mäuse auf Unterlagen mit leicht angerauhter, aber relativ fester Oberfläche (kein Stoff). Das Material sollte nicht spiegeln, nicht fusseln und möglichst abriebsfest sein. Das Trägermaterial (meist schwarzer Moosgummi) isoliert zwar gut gegen die Kälte des Schreibtisches und gleicht Unebenheiten desselben aus, sollte aber trotzdem möglichst dünn ausfallen.

Die Gesamtdicke (inklusive Oberflächen-Beschichtung) eines guten Mousepads sollte im Hinblick auf eine gute Ergonomie 5 Millimeter nicht überschreiten (optimal sind 2-3 Millimeter). Ausmaße: möglichst nicht weniger als 20 x 25 Zentimeter

Pilot Mouse	Mouseman	MotorMouse Lamborghini	Mouseman Cordless	Trackman	Trackman Portable	Mouse I*	Mouse II*
Logitech	Logitech	MotorMouse	Logitech	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft
Logi GmbH	Logi GmbH	Leisuresoft	Logi GmbH	Logi GmbH	Logi GmbH	Microsoft	Microsoft
83 Mark	150 Mark	140 Mark	300 Mark	180 Mark	255 Mark	110 Mark*	180 Mark*
Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus	Standmaus	Standmaus	Rollmaus	Rollmaus
Kabel	Kabel	Kabel	Funk	Kabel	Kabel	Kabel	Kabel
beide	links oder rechts*	beide	rechts*	rechts*	beide	beide	beide*
3	3	3	3	3	3	2	2
400 dpi	400 dpi	400 dpi	400 dpi	250 dpi	200 dpi	400 dpi	400 dpi
optisch	optisch	optisch	optisch	optisch	optisch	elektrisch*	optisch
7 Gramm	7 Gramm	12 Gramm	9 Gramm	25 Gramm	10 Gramm	49 Gramm*	31 Gramm
2,2 cm	2,2 cm	2,2 cm	1,5 cm	3,4 cm	2,5 cm	2,6 cm*	2,2 cm
80 Gramm	80 Gramm	90 Gramm	120 Gramm	215 Gramm	120 Gramm	130 Gramm*	125 Gramm
10 cm	10,3 cm	12,4 cm	10,7 cm	13,6 cm	9 cm	10,2 cm	11,5 cm
6 cm	6,6 cm	6 cm	7,8 cm	14 cm	7,5 cm	5,5 cm	6,4 cm
175 cm	210 cm	180 cm	155 cm*	210 cm	65/210 cm*	255* cm	195 cm
ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	-	-	ja	ja
weiß	hellgrau	rot u.a.*	hellgrau	hellgrau	hellgrau	hellbeige	hellbeige
ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja*
nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja/nein*
3-4	2	6	2-3	4*	4*	2-3	1-2
3	2-3*	4	2	2	3-4	5*	1
2	3	5	3-4	3	4	4*	3
3	2-3*	5	2-3	3	4	4*	1-2

…en wir keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben in dieser Tabelle übernehmen. Technik, Ausstattung und Preis kön- …läuterungen zu diesem Punkt.

Ohne Öffnen des Gehäuses ist die Art der Abtastung bei neuwertigen Mäusen nur schwer zu ermitteln. Manchmal ist aber doch beim genauen Hinhören ein leises, metallisches Schleifgeräusch zu vernehmen, wenn Sie die Maus auf einer möglichst glatten Unterlage bewegen.

Kugelgewicht: Wie schwer ist die Mauskugel? Faustregel: je gewichtiger, desto schwerer läßt sie sich auch bei holprigem Untergrund oder leichtem Kippen der Maus (ruckartige Bewegung) aus der Bahn werfen. Positives Ergebnis: Ihr Mauszeiger läuft merklich ruhiger auf dem Bildschirm umher. Bei allem unter 20 Gramm sollten Sie Bedenken anmelden.

Kugeldurchmesser: Wie dick ist die Rollkugel? Hier gilt das gleiche wie beim Gewicht; die Dicken sind einfach nicht so zappelig. Alles über zwei Zentimeter ist unbedenklich – wenn auch das Gewicht stimmt.

Mausgewicht: Wieviel Gramm bringt die Maus samt Kugel auf die Waage? Ist die Maus ein kümmerliches Fliegengewicht, rollt sie schon mal gerne allein durch die Kraft des Kabels ungewollt zur Seite. Unsere Empfehlung: 100 Gramm sollten es mindestens sein.

Mauslänge und Mausbreite: Damit Sie sich ein besseres Bild von den Ausmaßen der jeweiligen Maus machen können.

Kabellänge: Die Länge des Mauskabels (ohne Maus und Stecker). Messen Sie nach, wieviel Zentimeter Sie persönlich benötigen. Vor allem bei Computern im Tower-Gehäuse sollten es an die zwei Meter sein.

Schraubstecker: Ist der Mauskabelstecker (Ausführung: 9polig Sub-D) an die Schnittstellen-Buchse anschraubbar? Wenn nicht, kann er versehentlich herausfallen (nicht kritisch, aber lästig).

Gleitfüße: Verfügt die Maus über spezielle Gleitplättchen an der Gehäuse-Unterseite? Diese sorgen für gleichmäßigere Mausbewegungen, verschleißen langsamer und produzieren weniger nervtötende Schleifgeräusche.

Gehäusefarbe: Eine schwarze Maus paßt einfach nicht zu einem beigen Computer – oder?

Adapter 25polig: Liegt ein Adapter vom 9poligen Sub-D-Standardstecker auf einen 25poligen Sub-D-Anschluß bei? Wichtig, wenn Ihr Computer nur eine serielle Schnittstelle in Form einer 25poligen Sub-D-Buchse enthält.

Adapter 6polig: Ist ein Adapter vom 9poligen Sub-D-Stecker auf den 6poligen Mini-DIN/Bus-Maus-Standard mit dabei? Achtung: Mäuse ohne diesen Adapter lassen sich oft auch über nachgekaufte Fremdadapter nicht an eine Bus-Maus-Schnittstelle anschließen, da die zusätzlich erforderliche Anpassungselektronik in der Maus fehlt.

Ergonomie: Wie gut ist die Gehäuseform im Hinblick auf ein angenehmes Arbeiten (auch über längere Zeit) gelungen? Schmiegt sie sich an die Handfläche an oder bohren sich Kanten in die Haut? Lassen sich die Tasten sicher betätigen und unterscheiden?

Mechanik: Wie ausgereift sind Rollkugel, Abtasteinheit und Drucktasten? Gibt's Ausrutscher bei der Kabellänge oder den Gleitfüßen?

Preisverhältnis: Ist der Preis für die gebotene Leistung (Ergonomie und Technik) gerechtfertigt oder überteuert?

Gesamturteil: Alles in allem: Wie gut hat uns die Maus gefallen? Hauptsächlich achteten wir dabei auf Ergonomie und Technik; aber auch Preis, Design und Ausstattung hatten ein Wörtchen mitzureden.

Das Testkonzept von PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

PC-Spiele zu testen ist für uns eine ganz ernste Sache. Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die Neuheiten zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technische Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Die besten Neuerscheinungen stellen wir besonders ausführlich vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark wert ist oder nicht.

Neben der Spielbeschreibung und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Tests auf folgende Elemente stoßen.

HEINRICH LENHARDT

Liebhaber des konventionellen Rollenspiels werden spätestens durch die streckenweise recht widerlichen Puzzles abgeschreckt. Neben der Sackgassen-Gefahr sorgt der reichlich zerfledderte rote Faden für Lustlosigkeit. Alle Nase lang darf man unmotiviert in die Kneipe rennen, um ein paar Informations-Krumen zu sammeln. Der Horrorfaktor könnte zudem bei einer Simulation transsilvanischer Tomatenpflücker nicht niedriger sein; die Krümelgrafik verhindert auch beim empfindsamsten Spieler ernsthafte Gruselwallungen.

Die motivierende Unterteilung in verschiedene Missionen und die manierliche Bedienung retten diese vampirologische Realsatire vor dem Absturz in niederste Wertungsregionen. Ein Faible für Rollenspiel-Action-Adventures mit Knoblauch-und-Kruzifix-Ambiente vorausgesetzt, kann ein gutwilliger Spieler diesem Programm ein paar halbwegs unterhaltsame Stunden abringen.

Im Meinungskasten wird hemmungslos gelobt und gemeckert

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihm an einem Programm gefällt oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

IM WETTBEWERB

Poing Quest muß ein wenig neidisch zusehen, wie einige potente Rivalen wertungsmäßig davonziehen. Mit seinem stufenlosen 3D-System sorgt unsere Rollenspiel-Referenz Underworld II für mehr Spannung und Atmosphäre. Die Stärken von Poing Quest sind die elegante Bedienung sowie die milden Adventure-Elemente. Um Mittelmäßigkeiten wie Veil of Darkness auf die billigeren Plätze zu verbannen, ist das neue Zumbitsu-Gruselspiel allemal gut genug.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	94
The Legacy	70
POING QUEST	50
Veil of Darkness	45

Dieser Textkasten bietet direkte Vergleiche zu anderen Spielen dieses Typs

Im Wettbewerb

Das eine Rollenspiel mag schön und gut sein - aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.



BORIS SCHNEIDER
Seltene Mischung aus PC-Universalgenie (»Ich tausch' mal schnell das Motherboard aus...«) und Spielekenner. Kritischer und versierter Kenner der Adventure-Szene. Dreht auch bevorzugt bei neuzeitlichen High-End-3D-Spielen wie »Strike Commander« oder »Comanche« seine Runden und schätzt Tüfteleien.



MICHAEL THOMAS
Kein Dungeon ist ihm tief genug: Unser Experte für Strategie- und Rollenspiele durchforstet bevorzugt die »Ultima«-Welten (mit und ohne »Underworld«). Sein Fantasy-Charaktername »Mic« flößt allen Orks und Trollen Angst und Respekt ein.

DAS REDAKTIONS-TEAM





HEINRICH LENHARDT
Sie nannten ihn »CMOS-Killer« - zum Systemtechniker ward' er nicht gerade geboren, doch als Allround-Spieler meistert er jedes Genre. Besondere Vorlieben: Sportsimulationen und motivierende Strategiespiele im Stile von »Civilization« und »Railroad Tycoon«.



TONI SCHWAIGER
Wo leckere Hardware lockt, ist ein Schwaiger nicht weit: Unser Schraubenzieher-Veteran stürzt sich bevorzugt auf die etwas »ernsthafteren« Themen jenseits des Spieleteils. Sein Software-Spieltrieb äußert sich bevorzugt bei coolen Selbstzweck-Programmen unter Windows.

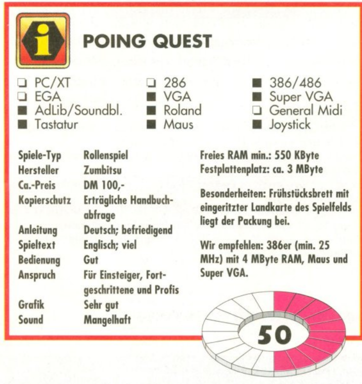


THOMAS WERNER
In seiner Eigenschaft als ehemaliger Geographie- und Städtebau-Student ist er unsere letzte Instanz für »Sim City« & Co. Mit schönen Adventures wie »Indiana Jones« kann man ihn auch vor den Monitor locken. Heimliches Laster: witzige Anwendungen, bevorzugt schicke CD-ROM-Titel.

Der Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Ab sofort geben wir auch an, ob General Midi-Sound unterstützt wird (mehr über diese jüngste Soundkarten-Generation in PC PLAYER 5/93).

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Verlangt ein Spiel



Rechts unten verrät eine Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht. Die absolute Höchstpunktzahl ist 100.

mehr freies RAM als Ihr PC anbietet, können Sie speicherresidente Programme entfernen, Ihr System per Boot-Diskette starten oder notfalls auf eine neuere DOS-Version (5.0 aufwärts) umsteigen.

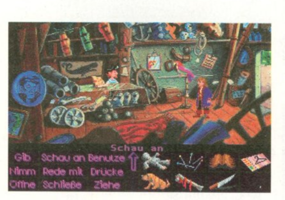
Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« stufen wir nur Spiele ein, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. **(hl)**

Spiele REFERENZEN

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt.

Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. **(hl/bs)**



ABENTEUERSPIELE

Monkey Island II

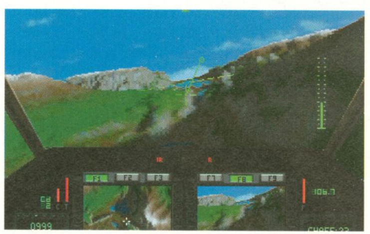
Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

IM DUNSTKREIS:

Lost Files of Sherlock Holmes (Stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts).
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablauf).
Space Quest V (Parodistischer Rundumschlag in Sachen Sciencefiction. Karge Puzzles, aber viele Gags und edle Grafik).
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

IM DUNSTKREIS:

Zool: (Witziger Geschicklichkeits-Test mit superschneller Grafik – Gremlin läßt es scrollen, was das Zeug hält).
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
X-Wing (3D-Weltraumaction mit einer Prise Simulation. Lucas Arts sorgte für den stilechten Star Wars-Handlungsrahmen).
Wing Commander II (Flotte Space Opera von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings

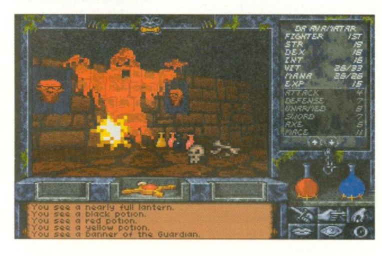


Flöhe hüten ist leichter, als eine Horde vertrottelter Lemminge mit List und Tücke ans Ziel zu führen. Dieser Psygnosis-Klassiker bietet Spielspaß pur.

IM DUNSTKREIS:
Lemmings 2 (Die Fortsetzung zum Referenzspiel: mehr Levels, mehr Lemminge, mehr Funktionen – aber nicht so viel Spielwitz wie beim Vorgänger).
Creepers (Ansehnlicher Lemmings-Verschnitt von Psygnosis: Führen Sie die possierlichen Raupen ans Ziel).
Gobliins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuerspiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

IM DUNSTKREIS:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Ultima VII Part II/Serpent Isle: (Der jüngste Sproß von Origins anspruchsvoller Fantasy-Saga mit viel Atmosphäre und Story).
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt«-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

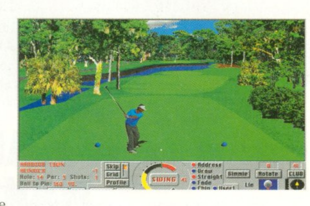
Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.



IM DUNSTKREIS:
Strike Commander (Grafisch furiose Jet-Simulation mit ein paar Messerspitzen Action und Strategie. Origins 3D-Brummer kommt erst auf schnelleren 486ern richtig auf Touren).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrsimulation rund um den Formel-I-Rennbetrieb. Viele spielerische Finessen und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro



Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

IM DUNSTKREIS:
Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).
Jordan in Flight (Basketball-Simulation mit dem US-Superstar. Electronic Arts sorgte für schwindelerregende 3D-Grafik).
Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen mit 3D-Grafik von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



IM DUNSTKREIS:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen treffen muß).
Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Dune II (Wohlig-hektische Echtzeit-Strategie von Virgin. Höchst spannende Umsetzung des Kultromans »Der Wüstenplanet«).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).



MANIAC MANSION 2

Ein Tentakel strebt nach der Weltherrschaft und bedient sich dabei der niederträchtigsten Methode, die man sich vorstellen kann: Politik! Das neue Adventure von LucasArts ist ein spielerischer Hochgenuß mit geistreichen Gags, patenten Puzzles und einer haarsträubenden Handlung.

MANIAC MANSION

Nostalgie mit hohem Unterhaltungswert: Im Tentacle-Programm ist das komplette Vorgängerspiel untergebracht – das Ur-Maniac Mansion mit der authentischen EGA-Grafik der 80er Jahre. Auch hier steuern Sie drei Spielfiguren, zwischen denen jederzeit umgeschaltet werden darf.
Viele Charaktere tauchen hier zum ersten Mal auf; trotzdem kann man die beiden Teile voneinander unabhängig spielen. Dr. Fred steht unter dem schlechten Einfluß eines außerirdischen Meteors und verlustiert sich mit Experimenten an unfreiwilligen Gehirnspendern. Die beiden Tentakel spielen hier noch eine dezente Nebenrolle.



Ein Schlückchen Kaffee macht müde Wissenschaftler munter



Rock-Fan Hoagie macht sich mit konstruktiven Vorschlägen zur Gestaltung der amerikanischen Nationalflagge nützlich.



Wer wird denn verzagen, nur weil er um 200 Jahre in die Vergangenheit versetzt wurde? Immerhin lassen sich die Wasserspülungen der Zeitmaschinen benutzen, um Gegenstände auszutauschen.

Was halten Sie von einem Haushalt, in dem zwei Tentakel als Wachhunde dienen, der Familienvorstand sich im Keller seinen wissenschaftlichen Experimenten widmet und eine Mumie in der Badewanne zwischengelagert wurde? Die Abenteuerspieler waren von Dr. Fred und seiner schrägen Sippe sehr angetan; vor fünf Jahren sorgten sie dafür, daß »Maniac Mansion« der erste dicke Adventure-Erfolg von Lucasfilm war.

Der Rest ist Software-Legende: Die mittlerweile in »LucasArts« umbenannte Abteilung aus dem Firmenimperium von »Star Wars«-Regisseur George Lucas landete einen Renner nach dem anderen. Vor allem in Deutschland konnten sich die Amerikaner auf eine treue Fangemeinde stützen, die Titeln wie »Indiana Jones« oder »Monkey Island« auf Platz 1 der Hitparaden verhalf. Nachdem LucasArts zuletzt mit »X-Wing« ein Abstecher ins Simulations-Genre gelang, schlagen jetzt wieder die Herzen der Abenteurer fröhlich im Dreivierteltakt. Der Maniac Mansion-Nachfolger »Day of the Tentacle« hat das Zeug dazu, sowohl Fans des ersten Teils als auch Adventure-Einsteiger zu begeistern. Für Letztere ist ein wenig Nachhilfe vorgesehen: Das komplette Maniac Mansion 1 als »Spiel im Spiel« eingebaut.

Als Basis für das neue tentakelige Abenteuer benutzt LucasArts sein bewährtes System, das zuletzt bei Monkey Island



Kann unser Helden-Trio die Weltherrschaft der Tentakel verhindern?



Steuerung und Menüs sind in bester LucasArts-Tradition elegant gelöst

II und Indy IV eingesetzt wurde. Maniac Mansion 2 hat ein paar zusätzliche spielerische Kniffe drauf, die sich aus der Vorgeschichte ergeben. Der Schlamassel beginnt, als Purpur-Tentakel an dem verseuchten Abwasser nippt, das bei Dr. Freds Experimenten entsteht. Die Nebenwirkungen der Suppe sind beachtlich: Tentakel wachsen zwei Arme; er fühlt sich klüger, selbstbewußter und will folgerichtig die Menschheit unterjochen. Was nun, Dr. Fred? Für einen modernen Wissenschaftler ist ein solches Malheur ein Klacks. Wozu hat man eine Zeitmaschine, mit der man schnell einen Tag in die Vergangenheit reisen kann? Hier soll das Abwasser gestoppt werden, bevor das Tentakel davon naschen kann.



Dr. Fred erhält Besuch von den netten Leuten aus dem Finanzamt

Aus Kostengründen betreibt Dr. Fred seine Zeitmaschine nicht mit einem echten Diamanten, sondern mit einer preiswerten Imitation, was fatale Folgen auf die Zeitreise hat. Die drei Versuchskaninchen werden böse herumgewirbelt; sie landen zwar wieder alle im selben Haus, doch in verschiedenen Zeitzonen!

Der schwergewichtige Hoagie, seines Zeichens Schlagzeug-Roadie bei einer Rockband, wird 200 Jahre in die Vergangenheit geschleudert. Hier trifft er auf die amerikanischen Gründerväter wie George Washington oder Thomas Jefferson, der noch Tips für seine Verfassung entgegennimmt. Die schräge Laverne, die nie ohne Skalpell das Haus verläßt, landet 200 Jahre in der Zukunft. Dort haben die Tentakel bereits die Macht an sich gerissen und behandeln Menschen als



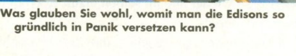
Die verrückteste Adventure-Vorgeschichte aller Zeiten: Zwar kann Dr. Fred das größenwahnsinnige Purpur-Tentakel zunächst fesseln, doch Bernard richtet eine Katastrophe an. Um den Schlamassel auszubaden, muß die Zeitmaschine angeworfen werden.



THOMAS WERNER

Bekanntermaßen liegen Genie und Wahnsinn oft sehr dicht beieinander. LucasArts ist mit dem »Day of the Tentacle« der Balanceakt zwischen diesen beiden Polen gelungen und was dabei heraus kam, kann daher nur als »wahnsinnig genial« mit einem Schuß »genialem Wahnsinn« charakterisiert werden.
Die Bedienung ist hervorragend einfach gelöst und behauptet sich auch weiterhin als das beste Adventure-System. Der Humor ist wirklich einmalig und wirkt keineswegs bemüht wie in etlichen anderen angeblich komischen Abenteuerspielen.
Die Puzzles sind vom Schwierigkeitsgrad her wohldosiert und alle mit einer Portion Logik und Phantasie lösbar. Gespeichert werden muß nur dann, wenn man zwischendurch ein paar Stunden Schlaf erhaschen will – es gibt keine Stellen, an denen man einfach dahingemeuchelt wird oder spielentscheidende Gegenstände verliert. Handlung und Atmosphäre lassen keine Wünsche mehr offen; die grafische Darstellung könnte von einem hervorragenden Bühnenbildner entworfen sein.





Was glauben Sie wohl, womit man die Edisons so gründlich in Panik versetzen kann?

Haustiere, die Gassi geführt werden und ansonsten in Zwingern hausen. Dritter im Bunde ist der schusselige Techniker Bernard, der in der nicht minder komplizierten Gegenwart bleibt.
Nachdem die ersten kleineren Probleme überwunden sind, können Sie jederzeit zwischen den drei Spielfiguren hin und her schalten. Hoagie und Laverne können nicht so ohne weiteres in die Gegenwart zurück. Hoagie landete schließlich in einer Epoche ohne Strom und Steckdosen; er muß sich zunächst um die Zutaten für eine Superbatterie kümmern, die auf Essig-und-Öl-Basis funktioniert. Laverne ist in einer menschenfeindlichen Welt gelandet, in der die Tentakel das Sagen haben. Sie benötigt schleunigst ein Kostüm, um getarnt durchs Haus streifen zu können.
Durch einen segensreichen Kniff können sich die Freunde über die Zeitabgründe hinweg helfen: Legt man einen Gegenstand in die Toilette einer Kapsel, kann er von einer anderen Person herausgefischt werden; egal, in welcher Zeitzone sie sich befindet. Die Aborte werden so zu Schlüsselstellen für verquere Austauschaktionen, mit denen sich die wildesten Puzzles lösen lassen. Das Handling ist komfortabel gelöst: Damit die Spielfiguren nicht immer vom Mansion zur Zeitmaschine laufen müssen, können Sie das Kommando »Geben« benutzen. Jetzt noch Gegenstand und zu beschenkende Spielfigur angeklickt, und der Austausch über die Zeitbarrieren hinweg wird in Sekundenschnelle abgewickelt.
Der Kniffligkeit sind keine Grenzen gesetzt, denn zusätzlich nutzten die Spieldesigner alle Finessen weidlich aus, die sich aus den Zeitparadoxa ergeben. Laverne hängt in der Zukunft an einem Baum fest - wie kommt sie herunter? Wie wäre es denn, wenn man in der Vergangenheit dafür sorgt, daß dieser Baum gefällt wird und damit in der Zukunft erst gar nicht existiert? Als hätten sich die Programmierer wiederholt die »Zurück in die Zukunft«-Filme reingezogen, werden solche raffinierten Zeitpuzzles immer wieder bemüht, ohne daß die





Pech für Laverne: In der Zukunft haben Tentakel die Macht übernommen und behandeln Menschen wie Haustiere

Logik darunter leidet. Nachdem die drei Freunde wieder vereint sind, geht es erst richtig los: Die Eroberungsgelüste von Purpur-Tentakel sind noch lange nicht gestoppt und ein paar kleine Molekularverschiebungen sorgen für erstaunliche Nebenwirkungen bei unseren Helden...

Neben dieser höchst originellen neuen Story bietet Day of the Tentacle die Tugenden vergangener LucasArts-Klassiker. Die Bedienung erfolgt über das Anklicken von Verben am unteren Bildrand und Gegenständen in der Grafik oder im Inventar der Spielfigur. Faire Hilfen sorgen dafür, daß Sie möglichst kein Detail übersehen. Wenn man den Cursor über die Raumgrafik bewegt, wird jedesmal vermerkt, sobald Sie dabei einen Gegenstand streifen, der irgendwie benutzt werden kann. Auf diese Weise lassen sich schmückende Hintergrund-Dekoration und essentielle Objekte ohne mühseliges Ausprobieren voneinander unterscheiden. Außerdem macht das Programm einen sinnvollen Verb-Vorschlag: Bewegen Sie den Cursor z.B. über eine Tür, leuchtet in der Anzeige unten automatisch »Öffne« auf. Um dieses Kommando zu übernehmen, muß man nur



Bei Dialogen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten



HEINRICH LENHARDT

Die Nacht ist über das bayerische Voralpenland hereingebrochen. Ehrbare Bürger geben sich dem Tiefschlaf hin, doch zwischen drei PC PLAYER-Testern herrscht reger Telefonverkehr. Gar sonderbar muten die Gesprächsinhalte an: »Was machst Du mit dem Hamster, nachdem Du ihn aufgetaut hast?«, »Hast Du schon den Tentakel-Schönheitswettbewerb gewonnen?«, »Ich brauche ein Gebiß für George Washington!« – man muß wohl um die geistige Gesundheit der Gesprächspartner fürchten. Aber keine Sorge, wenn man sich auf Day of the Tentacle einläßt, gewöhnt man sich rasch an solche nicht ganz alltäglichen Probleme.

LucasArts zeigt mit diesem Meisterstück eindrucksvoll, wer auf dem heiß umkämpften Markt der Abenteuerspiele die Nr. 1 ist. Eine geniale Story, hinreißende Gags, erlesene Grafik, stimmungsvoller Sound und irrwitzige Ideen machen Day of the Tentacle zum Gewinner. Das ist eines von den Adventures, bei denen man Angst vorm Durchspielen hat – es macht soviel Spaß, das es gar nicht mehr aufhören soll.

Ich finde eigentlich bei jedem Testkandidaten etwas zum Meckern, aber bei diesem Qualitätsspiel streckt der gestrenge Rezensent die Waffen. Allenfalls etwas mehr Komplexität im letzten Abschnitt hätte das Vergnügen noch steigern können. Wenn Sie sich auch nur im entferntesten für Grafik-Adventures interessieren und Sinn für schrägen Humor haben, dann fällt Day of the Tentacle unter die Kategorie »Pflichtkauf«.



Mansion x 3: Hier sehen Sie ein und den selben Raum in der Vergangenheit, in der Gegenwart und in der Zukunft



IM WETTBEWERB

LucasArts macht sich in den erlesenen Regionen der Abenteuerspiele selber Konkurrenz. Day of the Tentacle schließt zum nicht minder witzigen Monkey Island II auf und erhält die Referenzkrone. Ausschlaggebendes I-Tüfelchen: Bei Tentacle ist das komplette Maniac Mansion 1 als Super-Bonus mit dabei! Wer's nicht ganz so abgedreht-humorvoll haben will, ist mit dem etwas ernsteren, aber ebenfalls sehr spielenswerten Abenteuern von Indiana Jones in Atlantis gut beraten. Sierras derzeit bestes Stück, die SF-Parodie Space Quest V, folgt mit respektvollem Abstand.

Freddy Pharkas, das jüngste Programm dieses Herstellers, ist von der Tentakel-Qualität weit entfernt – mehr dazu im Freddy-Test in dieser Ausgabe.

DAY OF THE TENTACLE	**93**
Monkey Island II	93
Secret of Monkey Island	91
Indiana Jones: Fate of Atlantis	89
Space Quest V	77
Freddy Pharkas	68

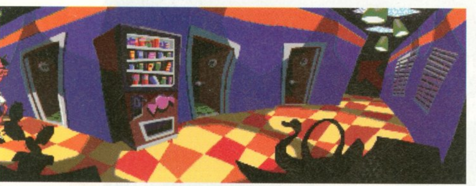
noch den rechten Mausknopf betätigen. Damit lassen sich Routineaktionen schnell abwickeln; das Enträtseln der Puzzles wird keinesfalls zu leicht. Hier müssen Sie schon selber auf die richtigen Schritte kommen.

Ein weiteres, von früheren Adventures bekanntes Feature sind Dialoge und »Cut Scenes«. Bei Plaudereien mit anderen Spielfiguren bestimmen Sie den Gesprächsverlauf durch das Anklicken einer Antwortmöglichkeit. Sicherheitshalber sollte man jedes noch so abwegig anmutende Thema einmal anschneiden, um keine Tips zu versäumen. Bei den Cut Scenes wird mitten im Spiel eine kleine Animation abgespielt, die an einem anderen Schauplatz stattfindet. Gerade hier sollten Sie Augen und Ohren spitzen, um keine wichtige Information zu versäumen.

Das Spieldesign bei Day of the Tentacle stammt nicht von den Machern des Vorgängerspiels; als Autoren zeichnen Dave Grossman und Tim Schafer verantwortlich. Der Humor orientiert sich erfolgreich am Vorbild; vor allem grafisch wird der Comic-Charakter noch unterstrichen. Ausgesprochen schräge Perspektiven und Animationen in Trickfilm-Qualität prägen die Optik; in Sachen Sound gibt es neben stimmungsvoller Musik sowie digitalisierten Effekten reichlich Sprachausgabe zu vermelden. Bei der Diskettenversion plaudern die Intro-Dialoge munter aus den Lautsprechern; die Sprache wurde hier ebenso ins Deutsche übertragen wie die Bildschirmtexte. Noch im Juni will LucasArts in den USA eine CD-ROM-Version veröffentlichen, bei der alle Texte im Spiel gesprochen werden. Eine übersetzte CD-ROM-Ausgabe mit komplett deutscher Sprachausgabe wird ein bis zwei Monate später folgen; mit den Tonaufnahmen wurde ein Synchronisations-Studio beauftragt. **(hl)**




Der tote Cousin Ted muß zur Lösung eines Puzzles herhalten – wenn er nur nicht so unhandlich wäre...



Die grafische Perspektive paßt sich dem ausgesprochen schrägen Humor an



ERSTE SCHRITTE

Wir wollen bei einem so schönen, neuen Adventure niemanden den Spaß mit einer voreiligen Lösung verderben. Deshalb an dieser Stelle nur ein paar dezente Hints, um Sie an möglichen Sackgassen am Anfang vorbeizuleiten. Trotzdem gilt: Weiterlesen auf eigene Gefahr! Wer sich kein bißchen Spannung nehmen lassen will, möge sofort seinen Blick von diesem Textkasten abwenden.

■ Bloß nicht den Plan für die Superbatterie übersehen: Er hängt rechts im Kellerlabor.

■ Laverne hängt am Baum – es muß gefällt werden. Aber nicht in dieser Zeitzone. Wo sind die lustigen Holzhackerbuam? Tarnen und täuschen: Ein Mann sieht rot, dann greift er zur Axt.

■ Muntern Sie den Depressivling auf – mit einem Brief aus der Vergangenheit.

■ Ja, wo ist denn der Schlüsselbund? Er steckt in einer Tür unweit von Morpheus Armen.

■ Das Liedgut des grünen Tentakels wummert das Haus ganz schön durch. Merke: Je gekippter die Box, desto fulminanter die Auswirkungen der Baßbedröhnung.

■ Dr. Ed wird sofort wieder schlafwandeln, wenn seine Koffeinzufuhr versiegt.

■ Hoagie braucht Essig, doch er findet nur Wein. Jefferson und die Zeit sind ihm behilflich; 400 Jahre später greift jemand zum Dosenöffner.



DAY OF THE TENTACLE (MANIAC MANSION 2)

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er/486er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Die klassische EGA-Version von Maniac Mansion 1 ist als »Sub-Programm« mit dabei.

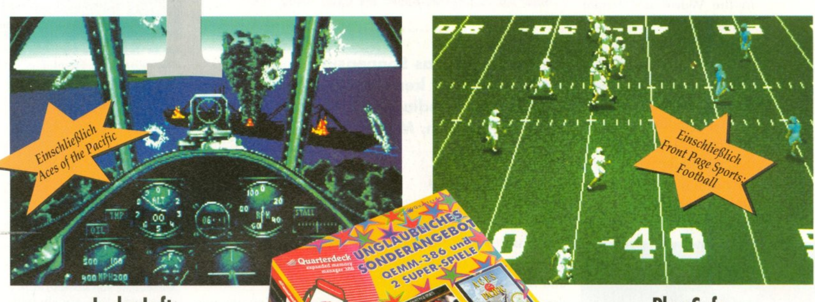
Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



Befristetes Sonderangebot

Spielen

Play hard, Play safe; Preiswert



In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfeinsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

> **Aces of the Pacific**
> *"Der Benchmark der 90er für Flugsimulatoren"*
> —Simulation Magazine

Mit dem Erwerb des QEMM-386 Game Paq erhalten Sie gegen einen geringfügigen Aufpreis zwei aufregende Spiele - solange der Vorrat reicht.

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American-Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielsaison wählen.

> **Front Page Sports: Football**
> *"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."*
> —Electronic Games

Play Safe

QEMM-386 ermöglicht Ihren Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speichermanager von so vielen Spieleherstellern empfohlen. Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.

FINALIST PC PROFESSIONELL Innovation des Jahres '91

QEMM-386 6.0

Einschließlich Manifest Speicheranalyse-Tool

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beeilen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer. P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

Ja! Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!

Anz.	Produkt 201 06 06 93	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Paq Deutsche Version*	299 DM	
		Versandkosten:	24 DM
		Gesamt	

**Alle Spiele sind in englischer Sprache*
Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht

Lieferzeit ca. 15 Tage.

❑ Visa ❑ MasterCard ❑ Access ❑ Eurocard ❑ Amex Gültig bis ____/____

Karten-Nr.

❑ Scheck

MwSt ______

Name ______

Firma ______

Adresse ______

Land ______ Telefon ______

D1

EG-Mitgliedstaaten - Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17,5% gemÂ dem Mehrwertsteuersatz der Niederlande enthalten. Sind Sie nicht meherwertsteuerpflichtig, rechen Sie die Meherwertsteuer ab. Nicht-EG-Mitgliedstaaten. Sie ziehen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen somit 255 DM.

Quarterdeck

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26
Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tél : (353) (1) 284-1444 Fax : (353) (1) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die einzelnen Spieleverpackungen nicht mitgeliefert.

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

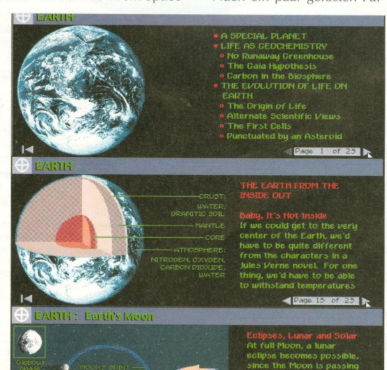
Lernen Sie das Sonnensystem auf die spielerische Art kennen: Bei der Jagd nach Carmen Sandiego erfahren Sie alles über Planeten, Monde und Asteroiden.

Carmen Sandiego ist schon seit Jahren die meistgesuchte Dame in Computerspielen. Die elegante Diebin macht seit dem 1986 erschienenen »Where in the World is Carmen Sandiego« Kinder- und Klassenzimmer unsicher. Die vier bisherigen Produkte (»World«, »USA«, »Europe«, »Time«) beschäftigten sich mit Geographie und Geschichte. Das neueste Produkt aus dieser Serie schickt Carmen und ihre Gang in die Weiten des Weltraums.

Die 18 Lebewesen starke Organisation V.I.L.E., deren Chefin Carmen ist, gehört zu den notorischsten Dieben im Sonnensystem. Sie klauen wirklich alles, was nicht niet- und nagelfest ist: Die Krater des Mondes, die Ringe des Saturn oder den roten Fleck vom Jupiter. Zum Glück gibt es eine interplanetare Detektivagentur namens ACME, die ihren Spezial-Agenten darauf ansetzt, Carmens Gang zu schnappen.

Willkommen im Asteroiden-Gefängnis, dem »Jailhouse Rock«

Eine Spielrunde beginnt mit einem Anruf des »Chefs«, der Ihnen kurz erklärt, was gestohlen wurde. Mit Ihrem Spacehopper machen Sie sich auf den Weg zum Tatort und befragen die Zeugen. Einer meint zum Beispiel »Der Täter wollte zum entferntesten Planeten im Sonnensystem flüchten«. Die Sensoren in Ihrem Raumschiff zeigen außerdem Spuren, die zu einem Jupiter-Mond, dem Asteroiden-Gürtel und zu Pluto führen. Klare Sache, die Pluto-Spur ist die richtige, die beiden anderen enden in Sackgassen. Auf dem Pluto angekommen, finden Sie eine weitere Spur, die zum Mars-Mond Phobos deutet. So geht das Spielchen über mehrere Stationen weiter, bis Sie schließlich am Versteck des Diebes angekommen sind. Auf dem Weg dorthin haben Sie hoffentlich genug Spuren gesammelt, um den Langfinger überführen zu können. Aus den Angaben der Zeugen wie »Ernährt sich von radioaktivem Müll«, »Besitzt drei Augen« oder »Liest gerne Jules Verne« müssen Sie nämlich das richtige Alien identifizieren und sich einen Haftbefehl ausstellen lassen. Nach ein paar gelösten Fäl-



Drei von über 800 Seiten aus der eingebauten Astronomie-Datenbank



Weißt du, wo die Sternlein stehen? Hier müssen Sie Sternbilder erkennen, um Infos zu erhalten.



BORIS SCHNEIDER

Da macht das Büffeln Spaß: »Where in Space...« ist eines der besten Lernspiele, das ich je gesehen habe. Die Grafik ist gnadenlos witzig, die Cartoon-Aliens kommen bei Alt und Jung gleichermaßen an. Die Soundeffekte sind auch nicht von schlechten Eltern: Die Aliens geben bizarre Geräusche von sich und Bordcomputer VAL spricht mit sexy-rauchiger Stimme. Phänomenal ist die integrierte Datenbank mit den über 800 Seiten Information. Wie die Programmierer diese Textmenge und das Spiel in nur 6 Megabyte Festplattenplatz unterbringen konnten, ist mir ein Rätsel. Man kann schon mal eine Stunde nur beim Blättern in den Astronomie-Texten hängenbleiben.

Läßt man den Lerneffekt einmal außen vor und wertet nur den Spielspaß, muß dieser Titel einige Federn lassen. Der Ablauf (Information sammeln, Datenbank anwerfen, weiterfliegen) ist auf Dauer etwas einlullend. Immerhin haben die Grafiker jeden nur denkbaren Trick genutzt, um durch optische Gimmicks von dieser 08/15-Masche geschickt abzulenken. Dadurch haben die Programmierer, ein Spiel entwickelt, bei dem sich Kinder und Erwachsene um den PC balgen werden.

Ein echter Haken sind natürlich die englischen Texte. Da auch mit Wortspielen und Fachausdrücken nicht gespart wird, ist das Programm nicht für jedermann geeignet; eine deutsche Umsetzung ist vorerst nicht geplant. Aber vielleicht nutzen Sie die Gelegenheit, mit Carmen Sandiego gleich noch die Englisch-Kenntnisse aufzufrischen.



IM WETTBEWERB

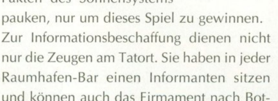
Buzz Aldrin's Race into Space	77
WHERE IN SPACE...	73
Where in the World... (CD-ROM)	69
Eco Quest II	65
Where in Time...	64

Die Carmen Sandiego-Spiele haben sich im Laufe der Zeit immer weiter gesteigert. Das Spielprinzip blieb zwar seit Jahren gleich, aber die Präsentation wurde immer weiter verbessert. So bietet die CD-ROM-Ausgabe von »World« hunderte digitalisierter Fotos und Sounds. Vom Charme des neuen Weltraum-Spiels wird aber auch das CD-ROM überholt. Eco Quest ist ein weiteres kinderfreundliches Lernspiel; Buzz Aldrin wendet sich an die erwachseneren Spieler und bietet jede Menge Wissen über Weltraumfahrt in den 50er und 60er Jahren.

len steigt der Schwierigkeitsgrad. Die Hinweise werden noch kryptischer und Sie haben immer weniger Zeit, den Täter zu stellen. Zum Glück gibt es »VAL 9000«, den Bordcomputer mit der riesigen Datenbank. Die Programmierer haben ganze

Wer war's und wo ist er/sie/es hin? Die Zeugen geben Ihnen wichtige Hinweise.

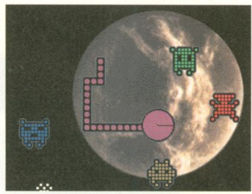
Astronomie-Bücher in dieses Online-Lexikon gepackt: Über 800 Bildschirmseiten mit Text, einigen Dutzend Grafiken und sogar mehreren Filmen informieren so gut es nur geht über die Planeten und Monde im Sonnensystem, über Astronomen und Astronauten. Eine integrierte Suchfunktion macht die Detektivarbeit leicht. Hat sich der Täter auf den Berg Olympus geflüchtet, läßt man einfach die Datenbank nach diesem Wort durchstöbern und findet schnell raus, daß es diesen Berg auf dem Mars gibt. Aber Vorsicht: Datenbank-Suche kostet wertvolle Zeit, und Sie müssen den Auftrag bis zu einem bestimmten Sternendatum erfüllt haben. Sie sollten sich an so viele Details wie nur möglich erinnern, um später die Suchzeit zu sparen. Dabei merken Sie gar nicht, wie Sie freiwillig Daten und Fakten des Sonnensystems pauken, nur um dieses Spiel zu gewinnen. Zur Informationsbeschaffung dienen nicht nur die Zeugen am Tatort. Sie haben in jeder Raumhafen-Bar einen Informanten sitzen und können auch das Firmament nach Botschafen absuchen. Diese Funktion ist besonders trickreich: Sie müssen dann Sternbilder identifizieren. Wer den Schwierigkeitsgrad nach oben schrauben will, kann die Hilfslinien und eingeblendeten Namen abschalten und muß dann aus dem Gedächtnis die passenden Sterne finden.



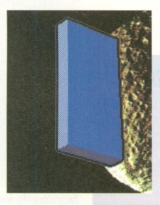
Das als Spiel getarnte Lernprogramm nutzt Hires-Grafik in 16 Farben, die aber so geschickt ausgenutzt werden, daß gerade die Planetenbilder wie Super VGA-Bilder aussehen. Eine High-Score-Liste mit den besten Detektiven und das automatische Speichern des Spielstands bei Verlassen des Programms runden »Where in Space...« ab. **(bs)**



Während der Informant Ihnen heiße Tips zuflüstert, piesackt er seine Vorspeise auf dem Teller



Lustige Zwischenanimationen (hier der Angriff der >>Space Invaders<<) lockern das Geschehen auf.





Selbst Science-fiction-Filme wie 2001 bleiben vor Parodien nicht verschont

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Lernspiel
Hersteller	Broderbund
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch, viel
Spieltext	Englisch, viel mit Fachbegriffen (Astronomie)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: 800 Seiten Astronomie-Lexikon als Datenbank integriert

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



SPHEROIDS

Es kam, es flog, es explodierte: Weltraum-Action in herzerfrischender Schlichtheit bleibt auch Besitzern hochgezüchteter PC-Systeme nicht verwehrt.



Extrawaffe im Einsatz: Jeder Streuschuß muß für teures Geld gekauft werden

Können Computerspiele Ihre Gesundheit gefährden? Angesichts des Thrillers, den Data Becker auf der Packungsrückseite seiner Neuheit »Spheroids« verbreitet, muß man sich anscheinend Sorgen um Leib und Seele machen. Sollten Sie sich von den »digitalisierten Soundeffekten, die Ihre Lautsprecher zum Beben bringen« ebensowenig einschüchtern lassen wie angesichts der »packenden Begleitmusik, die Ihren Adrenalinspiegel auf ungeahnte Höhen steigen läßt«, sind Sie diesem Ballerspiel in der Tat gewachsen. Was sich dann auf dem Bildschirm tummelt, bringt keinen Kreislauf so leicht zum Zusammenbrechen.

Fröhlich steuern Sie Ihr Raumschiff über einen starren Untergrund. Das Gelände wird nicht gescrollt, dafür flitzen die gegnerischen Spheroiden-Roboter umso lebhafter über die Mattscheibe. Bevor ein neuer Finsterling die Weltraumarena betritt, flackert's kurz in der Ecke, aus der er nahen wird. Dieser Service warnt den aufmerksamen Spieler, der rechtzeitig ausweichen und schon mal die Laserkanone justieren kann. Letztere läßt sich nämlich unabhängig von der Flugrichtung stufenlos schwenken, womit Sie auch diffizile Ausweichmanöver bei gleichzeitigem zielgenauen Vergeltungsgeballer nur ein müdes Lächeln kosten. Wer seine Finger knotenfrei in Erinnerung behalten will, greift zum (Digital-)Joystick. Besonders geschmeidig gelingt die Bedienung mit dem Gravis Game Pad, dessen vier Feuerknöpfe sich beliebig belegen lassen – Lob! Neben sechs verschiedenen Hintergrundgrafiken und einer sporadisch angebotenen Speicher-Option entzückt Spheroids mit seinem Extra-Angebot. Die Münzen, die während des Weltkraumkampf eingesammelt werden, lassen sich zwischen den einzelnen Levels beim örtlichen Supermarkt sinnvoll anlegen. Stufe für Stufe verbessern Sie Laser, Schutzschilde, Antrieb und kaufen Sonderwaffen ein. In Augenblicken höchster Not läßt sich die gegnerische Übermacht mit Streuschüssen und Smart Bomben schöner atomisieren. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Heißa, endlich hat die Programmierer-Welt es geschafft: Durch konsequente Ausnutzung von 32-Bit-Code, Soundblaster-Effekten und 256-Farben-Darstellung ist nun auch Ihr teurer Edel-PC in der Lage, ein Ballerspiel auf Amiga 500-Niveau darzustellen.

Das klingt vielleicht ein bißchen gehässiger als es gemeint ist. Spheroids ist kein Kleinod mit epischem Tiefgang, schlägt sich aber in seiner Eigenschaft als nettes, kleines und nicht allzu schweres Mittagspausen-Überbrückungsgeballer wacker. Nach sechs Runden werden die Gegnerformationen zwar weitgehend wiederverwertet und das eigene Raumschiff steuert sich leicht schwammig, aber das Experimentieren mit verschiedenen Extras und die nette Schußwinkel-Justage bewahren den Spieler vor Morpheus Armen.

Dank des zivilen Preises erntet die seichte Ballerei noch Sympathien. Allerdings wurden auf dem Shareware-Sektor schon aufregendere Weltraum-Action in Gestalt von »Major Stryker« oder »Overkill« gesichtet.



Die eingesammelte Barschaft wird bei diesem liebenswürdigen Händler in bessere Ausrüstung investiert



SPHEROIDS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Data Becker
Ca.-Preis	DM 40,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM min.: 495 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Spielstand und Bestenliste lassen sich speichern.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Gravis Game Pad und VGA.

49

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts),
Michael Thomas (mt, freier Mitarbeiter)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Rolf Boyke, js-team

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha. Artwork: Electronic Arts

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION
DMV Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Gruberstraße 46a, 8011 Poing
Telefon: (08121) 769-100, Telefax: (08121) 769-177

ANZEIGENVERKAUF
DMV Daten- und Medienverlag
Gruberstraße 46a, 8011 Poing
Telefon: (08121) 769-375, Telefax: (08121) 769-399
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht (verantw.)

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 8000 München 40

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
8057 Eching, Tel. 089/319006-0

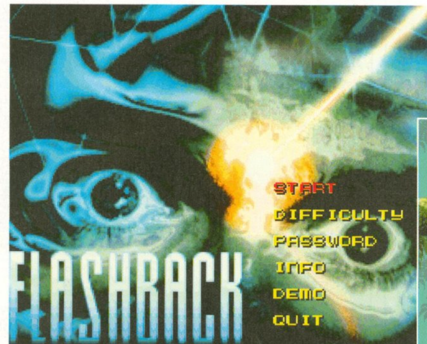
DRUCK
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,50.
Abonnementpreis (Inland): DM 33,75 für 6 Ausgaben;
DM 66,50 für 12 Ausgaben.

Die Inserenten

Der Gesamtauflage liegen Beilagen des DMV Verlages bei.

FLASHBACK

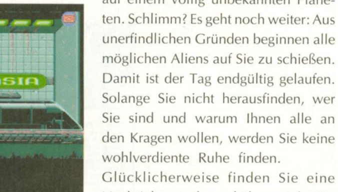


Konkurrenz für den persischen Prinzen: Aus Frankreich kommt ein Science-fiction-Spiel mit geschmeidiger Animation und famosen Spezialeffekten.



Gestrandet auf einem fremden Planeten muß Conrad nach seiner Identität suchen

Stellen Sie sich vor, Sie wachen eines Morgens auf und wissen nicht, wer Sie eigentlich sind. Unangenehm, nicht? Aber das läßt sich noch steigern: Sie befinden sich nämlich auf einem völlig unbekannten Planeten. Schlimm? Es geht noch weiter: Aus unerfindlichen Gründen beginnen alle möglichen Aliens auf Sie zu schießen. Damit ist der Tag endgültig gelaufen. Solange Sie nicht herausfinden, wer Sie sind und warum Ihnen alle an den Kragen wollen, werden Sie keine wohlverdiente Ruhe finden.



Mit der U-Bahn besuchen Sie diverse Orte in Level Drei

Glücklicherweise finden Sie eine Nachricht von Ihrem früheren Ich. Die sagt aber nur »Keine Panik, das wird schon wieder. Besuch mal unseren Freund Ian, der hilft weiter«. Da Sie aber weder Geld haben, noch die örtliche Sprache verstehen, bleibt nur ein Ausweg: Revolver zücken, vorsichtig nach Agentenart durch die Baumkronen schleichen und irgendeine Art von Transportmittel finden.



Geldverdienen leicht gemacht: Sie müssen nur die »Death Tower Show« im Privatfernsehen überleben

Die Ausgangssituation von »Flashback« läßt viel Platz für eine große Science-fiction-Geschichte und die Erwartungen werden nicht enttäuscht: Im Verlauf des Spiels jagen Sie wildgewordene Roboter, nehmen an einer tödlichen Fernsehshow teil und decken ein intergalaktisches Komplott fieser Aliens auf. Das Spielgeschehen selbst ist in einer Seitenansicht zu sehen, die immer wieder von kleinen Zeichentrick-Filmen unterbrochen wird, in denen die Programmierer die Handlung weiterspinnen. Diese Zwischen-

BORIS SCHNEIDER

Nicht nur, daß Flashback sich mehrfach bei Prince of Persia bedient hat; der fleißige Kinogänger findet auch den einen oder anderen SF-Film wieder: Gedächtnisverlust erklären (»Total Recall«), Replikanten jagen (»Blade Runner«), tödliche Fernsehshow überleben (»Running Man«), als Menschen verkleidete Aliens entlarven (»Sie leben«) sind nur vier Beispiele. Der erste Level beweist trotzdem genug eigene Phantasie der Programmierer. Ein paar pfiffige Puzzles lassen vermuten, daß in Flashback mehr als im persischen Prinzen steckt.

Die Ernüchterung kommt dann aber in den folgenden vier Stufen. Die Puzzles treten völlig in den Hintergrund, Action pur ist angesagt. Noch dazu steigt der Schwierigkeitsgrad steil an. Die Gegner werden immer gemeiner und sind mit ihren Spezial-Eigenschaften derart im Vorteil, daß man schnell die Lust verliert. Die lahme Reaktionszeit von Conrad beim Ziehen der Waffe wird nur von einem handfesten Fehler übertroffen: Stehen Conrad und sein Gegner auf der selben Stelle, können sie sich gegenseitig nichts tun.

Das Patt kann tödlich enden, denn wenn Sie Conrad bewegen wollen, kriegt er gleich eins übergebraten. Der Gegner macht hingegen keinerlei Anstalten, sich vor Ihre Knarre zu stellen. Das unbarmherzige Paßwort-System, welches Sie nach einem Bildschirmtod fast immer am Levelanfang absetzt, macht diese Macken nur um so ärgerlicher.

Technisch zeigt Delphine aber, was Sache ist. Die Animation wirkt fließender als beim Vorbild, die Zeichentrick-Szenen sehen phänomenal aus. Die schöne Athmosphäre kann die Mängel im Spielprinzip ein paar Minuten lang kaschieren, aber zu einer Jubelwertung reicht es nicht; dazu ist Flashback trotz dreier Schwierigkeitsgrade zu gemein.



Auch bei »Flashback« ist der Barmann eine wichtige Informationsquelle

Szenen werden in einem speziellen Vektorgrafik-Verfahren gezeigt. Dadurch sehen die Formen alle etwas eckig aus, die Animationen sind aber sehr flüssig und belegen wenig Speicherplatz auf der Festplatte.

Flashback kann überdeutliche Anleihen bei »Prince of Persia« nicht verbergen. Ihre Spielfigur namens Conrad bewegt sich in fließender Animation durch die Bilder. Auch die Steuerung Conrads (laufen, springen, hochhangeln) ähnelt Broderbunds blaublütigem Helden. Allerdings rasseln hier keine Säbel, denn es wird mit Revolvern und Laserwaffen geschossen.

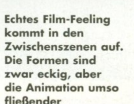
Als zusätzliches Spielelement kommt es nicht darauf an, nur von Bild zu Bild zu wandern, Bösewichte umzunieten und den Ausgang zu finden. Sie müssen auch diverse Gegenstände aufsammeln und sinnvoll einsetzen. Um eine Brücke auszufahren, brauchen Sie beispielsweise eine Batterie; sie finden eine solche, aber die ist leer. Also müssen Sie sich auf die Suche nach einem Ladegerät machen. Derartige Puzzles erfordern einiges Hin- und Hergelaufe.

Zwischen den einzelnen Bildern eines Levels wird direkt umgeschaltet; auf Scrolling müssen Sie verzichten. Die Steuerung von Conrad erfolgt per Tastatur oder Joystick; ein digitaler Joystick ist sehr empfehlenswert und vier Feuerknöpfe wie beim Gravis Game Pad sind besonders sinnvoll. Ansonsten müssen Sie das Inventar aller Gegenstände von Conrad über die Tastatur abrufen und zum Ziehen des Revolvers auf die Leertaste hauen. Am Ende eines Spielabschnitts erhalten Sie ein Paßwort, mit dem Sie an dieser Stelle wieder weitermachen können. Eine eingeschränkte Speicherfunktion gibt es nur an wenigen ausgewählten Stellen im Spiel; zudem geht der Spielstand verloren, wenn Sie den Computer ausschalten. **(bs)**



Auch wenn Conrad mit letzter Kraft über einem Vorsprung auf einer Alien-Welt hängt; an sein Inventory kommt er immer ran





Echtes Film-Feeling kommt in den Zwischenszenen auf. Die Formen sind zwar eckig, aber die Animation umso fließender



IM WETTBEWERB

Zool	69
Prince of Persia II	64
Prince of Persia	61
FLASHBACK	**59**
Another World	48

Flashback und die Prince of Persia-Titel legen gleichermaßen großen Wert auf die Präsentation. Grafisch sind die Programme einwandfrei, aber spielerische Macken dämpfen unseren Enthusiasmus. Beim Tabellenführer Zool ist es umgekehrt: Die unkomplizierte Action ist stimmig, doch Präsentation und Abwechslung kommen etwas zu kurz. Another World ist der direkte Vorgänger von Flashback und spielerisch sowie grafisch eine ganze Ecke schwächer.



FLASHBACK

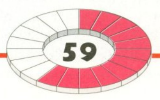
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Delphine/U. S. Gold
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Ertr. Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel, aber leicht verständlich
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortg. und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Komplett deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, digitalem Joystick und VGA.



SYNDICATE

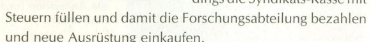
Machtbesessene Großkonzerne teilen die Welt untereinander auf. Als Mann für's Grobe erledigen Sie unbequeme Gegner und werben neue Agenten an.



Moderne Rattenfänger: Mit dem Überzeugungsstrahler können Sie ganze Städte entvölkern und auf Ihre Seite ziehen.

Düstere Zukunftsvisionen fangen immer gleich an: Politische Systeme sind zusammengebrochen, die großen Konzerne haben die Macht übernommen und bekriegen sich bis auf's Blut. Nicht anders ist es bei »Syndicate«. Acht Firmen haben den Globus untereinander aufgeteilt. Leider ist jede davon der Ansicht, daß ihr das größte Stück vom Kuchen zusteht. Deswegen betreiben alle ein Syndikat, das durch Entführungen, Attentate und Überfälle den anderen Gruppen die Macht nehmen soll. Sie arbeiten als Einsatzleiter bei einem solchen Syndikat; dummerweise ist es das schwächste von allen und weder mit Agenten, noch mit Waffen oder Geld gut ausgestattet. Durch Landgewinne können Sie allerdings die Syndikats-Kasse mit

Industriespionage in einer modernen Fabrik -- feindliche Agenten sind schnell zur Stelle



Steuern füllen und damit die Forschungsabteilung bezahlen und neue Ausrüstung einkaufen.

Ihre Agenten machen den Job übrigens nicht ganz freiwillig. Da die Zukunft äußerst düster aussieht, haben sich fast alle Menschen einen Chip ins Gehirn einpflanzen lassen. Damit versucht man sich den tristen Alltag etwas aufzuhellen, denn der Chip spiegelt dem Träger eine Traumwelt vor: Aus Müllkippen werden Blumenwiesen, ein Ein-Zimmer-Apartment verwandelt sich zur Luxus-Villa, eine langweilige Arbeit erscheint jeden Tag so aufregend wie der Job eines Löwenbändigers. Die Syndikate können jedoch diese Chips fernsteuern und so beliebige Passanten als Agenten »anwerben« und ihnen Befehle geben.

Zu Beginn des Spiels haben Sie acht Agenten in der Syndikats-eigenen Tiefkühltruhe. Jeder ist mit einer läppischen Pistole ausgestattet, doch zum Glück haben Sie genügend Geld in der Portokasse, um Ihre Mitarbeiter mit Schrotflinten, Scannern und dem gefürchteten Überzeugungsstrahler auszustatten. Etwas teurer sind Körper-Modifikationen: Mit einem künstlichen Bein läuft sich's schneller, eine Panzer-verstärkte Brust macht den Agenten widerstandsfähiger und ein neues Hirn sorgt nicht nur für mehr Intelligenz, sondern auch für höhere Überzeugungskraft. Jede der Modifikationen gibt es in drei Stufen; zu Beginn sind aber nur die einfachsten verfügbar. Damit Sie ein Hirn Stufe III einbauen lassen können, muß es erstmal entwickelt werden. Ihre Forschungsabteilung sollte also mit Geld und einem Auftrag versorgt werden. Die

WO IST DER MEHRSPIELER-MODUS?

Syndicate ist in der getesteten Version nur für einen einzelnen Spieler gedacht. Die angekündigte Mehrspieler-Variante wird es demnächst als Zusatzprogramm geben; allerdings soll diese Version nur auf Netzwerken funktionieren und nicht per Modem spielbar sein. Wann diese Version erscheinen wird und wieviel sie zusätzlich kostet, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Auch über den Umfang dieser Version wird bei Bullfrog noch diskutiert.



Wo vier Flammenwerfer gleichzeitig Feuer speien, bleibt kein Auto verschont.

Die Städte der Zukunft sind technisch, schmutzig – und groß. Unsere Karte zeigt nur etwa die Hälfte einer der mittelgroßen Städte aus »Syndicate«. Auf dem Bildschirm sehen Sie immer nur einen kleinen Ausschnitt.

neuen Waffen und Körperteile sind dann ein paar Tage später verfügbar.

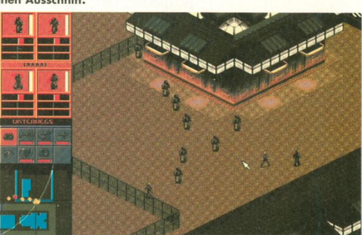
Die erste Mission, ein Einsatz in Europa, ist zum Warmlaufen: Ihre vier Agenten sollen einen feindlichen Soldaten beseitigen, der noch dazu nur von ein paar ungeübten Wächtern beschützt wird. Ist diese Mission gemeistert, gehört der Landstrich schon Ihnen. Danach ist möglich, auf der Weltkarte ein weiteres Land zu erobern, welches direkt an Ihre



IM VERGLEICH

Railroad Tycoon	92
Civilization	91
SYNDICATE	**89**
Popolous II	85
Xenobots	69

Syndicate drängt sich in die Spitzengruppe der Strategie-Spiele, ohne ganz die zeitlose Klasse von den beiden Microprose-Meisterwerken Civilization und Railroad Tycoon zu erreichen. Die zynische Brutalität und die manchmal zu konfuse Grafik werden Gelegenheits-Spiele abschrecken. Durch die gradlinigere Steuerung macht sich das Syndikat besser, als sein direkter Vorgänger Popolous. Das Action-Roboter-Strategiespiel Xenobots kann bei diesen Spitzenspielen nicht mehr mithalten.



Oha! Diese Typen im Trenchcoat bewachen das Ziel, das Sie eigentlich angreifen sollen.

bisherigen Besitztürmer anschließt. Außerdem können Sie in den eigenen Ländereien den Steuersatz nach oben schrauben. Doch Vorsicht: Irgendwann finden die Einwohner das Besteuern gar nicht mehr komisch und wenden sich an ein fremdes Syndikat, um Sie wieder zu vertreiben. Wenn Ihnen keine Rebellion die Pläne vermiest, trennen Sie nur 50 Mis-

PETER MOLYNEUX PACKT AUS

Bei einem Besuch in der PC Player-Redaktion zeigte Peter Molyneux, Produzent von Syndicate, nicht nur das Spiel, sondern auch seine Programmier-Künste. Probleme mit einer Soundkarte versuchte er durch Änderungen im Source-Code aus der Welt zu schaffen. Nebenbei beantwortete er uns einige drängende Fragen.

PC PLAYER: Es hieß ja mal, Syndicate sollte erst im Herbst erscheinen...

PETER MOLYNEUX: Naja, diesmal sind wir halbwegs pünktlich fertig geworden. Das liegt nicht zuletzt daran, daß wir den komplizierten Mehrspieler-Modus noch ein wenig vertagt haben; um den bis auf das letzte Byte durchzutesten, brauchen wir dank der Netzwerk-Komplikationen noch ein Weilchen.

PC PLAYER: Schon wieder ein Spiel mit kleinen Männchen auf schräger 3D-Grafik – fällt Euch nichts Neues ein?

PETER MOLYNEUX: Ganz im Gegenteil. Syndicate ist ganz anders als unsere bisherigen Spiele. Daß wir wieder bei dieser Grafik gelandet sind, liegt einfach daran, daß diese Darstellung gut aussieht und doch funktioniert. Wir hatten mal eine Version mit reiner Vogelperspektive, die wirkte bei weitem nicht so gut.

PC PLAYER: Und wieviele Jahre müssen wir auf das nächste Spiel warten?

PETER MOLYNEUX: Gar nicht mal so lange. Wir haben unser Team vergrößert und arbeiten parallel an acht Programmen. Für Syndicate haben wir sehr viele neue Technologien entwickelt, mit denen wir flott komplizierte Systeme durchsimulieren. In Syndicate müssen wir beispielsweise bis zu 2000 Personen steuern. Trotzdem dauert es im Programm länger, die Grafik zu zeichnen, als diese Berechnungen durchzuführen. Mit dieser Technik können wir eine Menge interessanter Spiele schreiben, und das schneller als bisher. Wenn alles klappt, gibt es unser nächstes Programm noch vor Weihnachten.



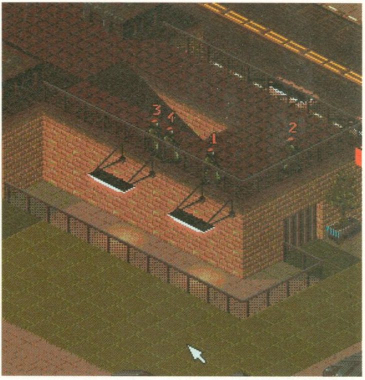
Wieso gibt es keinen Sound? Peter Molyneux beharkt auf seinem Laptop den Syndicate-Sourcecode.

sionen von der absoluten Weltherrschaft.

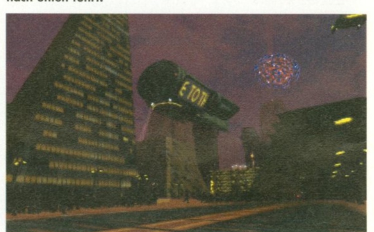
Nachdem die Truppe mit bis zu vier Agenten ausgerüstet wurde, schaltet das Spiel in die Vogelperspektive um. Aus dem firmeneigenen Luftschiff kontrollieren Sie die Crew auf dem Boden. Am linken Bildrand sehen Sie die Status-Anzeigen der Agenten sowie einen Scanner, der wie ein Radar die Umgebung des gerade aktiven Agenten zeigt. Um ihn an einen bestimmten Ort laufen zu lassen, klicken Sie einfach mit dem Cursor dorthin. In den meisten Fällen sucht er sich den Weg selbständig. Soll hingegen ein Ziel an dieser Stelle angegriffen werden, drücken Sie den rechten Mausknopf. Der Agent feuert sofort auf die geklickte Stelle; ist sie allerdings außerhalb der Reichweite der Waffe, verpuffen die Geschoße im Nichts. Zwei weitere Funktionen haben die Programmierer geschickt versteckt: Klicken Sie auf ein Fahrzeug, geht der Agent nicht nur dorthin, sondern steigt auch ein und fährt. Und wenn Sie einen Gegenstand auf dem Boden



Zur Flucht aus einer Militärbasis müssen Sie einen Panzer kapern.



Trotz hochgeschraubter Intelligenz sind Ihre Agenten manchmal etwas hilfos. Hier finden sie nicht von alleine die Rampe, die nach unten führt.



Wenn Sie ein Gebiet von den anderen Syndikaten befreit haben, dürfen Sie ein Propaganda-Straßenfest mit Teilnahmepflicht für alle Bürger anordnen.

anklicken, steckt die Figur ihn automatisch ein.

Zwischen den vier Agenten schalten Sie um, indem Sie auf deren Symbole links oben klicken. Das Inventory des aktiven Agenten sehen Sie in der Mitte links. Um einen Gegenstand auszuwählen, beispielsweise um auf eine andere Waffe zu wechseln, klicken Sie einfach auf das entsprechende Bild. Bis zu diesem Punkt ist die Bedienung nahezu kindisch einfach. Doch was haben die drei kryptischen Balken unter den Agenten-Symbolen zu bedeuten? Wie schon erwähnt, können Sie die Hormonpegel der Agenten fernsteuern. Damit beeinflussen Sie die drei Faktoren Aggressivität, Wahrnehmung und Intelligenz. Wenn Sie Ihren Agenten aggressiver machen, und seine Wahrnehmung und Intelligenz einschränken, wird er sich





Die durchschlagendste Waffe ist der Raketenwerfer.

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

IBM PC

SIMULATION/STRATEGIE

Titel		Preis
1869	V	79,99
AA Ancient Art of War	A	86,99
Airbus A 320 America	A	86,99*
Airbus A 320 Europe	A	64,99
Air Warrior SVGA	A	92,99
Aces of the Pacific	A	64,99
Aces Mission Disk	A	49,99
Aces over Europe	V	79,99*
A - Train	V	92,99
A - Train Construction Set	V	39,99
Battlechess 4000 SVGA	A	64,99
Battle Isle Data Disk 2	**A**	**46,99**
Battle Isle + Data 1	V	72,99
Burning Steel	V	79,99
Burning Steel Data 1 AIA	**V**	**34,99**
Burning Steel Data 2 SIA	**V**	**34,99**
Buzz Aldrin Race into Space	**A**	**86,99**
Campaign	V	79,99
Castles 2:Siege&Conquest	A	64,99
Castles Data Disk	A	30,99
Civilization	V	92,99
Chess Maniac 5 Billion and1	V	92,99*
Comanche	V	86,99
Comanche Datadisk 1	**V**	**49,99**
Cyber Race	V	79,99*
Dogfight	A	92,99
Der Patrizier	V	79,99
Dune 2	V	59,99
Empire Deluxe	E	79,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	92,99
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
Fallen Empire	V	86,99
Fields of Glory	A	92,99*
First Samurai	A	59,99
Flies - Attack on Earth	**A**	**79,99**
Gunship 2000	A	92,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Hannibal	V	79,99
Harpoon Designer Series 2	E	46,99*
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Kaiser	V	86,99
Locomotion	V	54,99
Mad TV	V	79,99
Perfect General Data Disk	A	46,99
Pinball Dreams	A	59,99*
Populous 2	A	72,99
Reach for the Skies	**A**	**59,99**
Red Baron	V	64,99
Red Baron Mission Disk	V	46,99
Secret Weapons o. t. Luftw.	E	79,99
Siege	E	59,99
Siege Data (Dogs of War)	E	46,99
Sim Earth	V	86,99
Sim Life	V	86,99
Skat'92	**V**	**59,99**
Spaceward Ho! (Windows)	V	79,99
Spaceword Ho! (DOS)	V	79,99
Star Control 2	A	64,99
Star Legions	E	72,99
Star Trek	V	80,99
Steigenberger Hotelmanager	V	52,99
Strike Commander	**A**	**86,99**
Strike Comm. Speech Pack	**A**	**36,99**
Stunt Island	V	92,99
Syndicate	A	79,99*
Take a Break-Pinball-Win	E	48,99*
The Complete Chess System	V	79,99
Transarctica	V	52,99
V for Victory-Utah Beach	E	64,99
V for Vivtory 2	E	64,99
V for Victory 3	A	79,99*
Wordtris	**V**	**64,99**
X - Wing	A	86,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Titel		Preis
Alone in the Dark	V	86,99
Bane of the Cosmic Forge	V	79,99
Betrayal at Kondor	V	79,99*
Dark Queen of Krynn	**V**	**79,99**
Darkseed 1.5	V	72,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Eye of the Beholder 3	**V**	**79,99**
Flashback	**V**	**64,99**
Freddy Pharkas	**E**	**64,99**
Freddy Pharkas	V	64,99*
Indiana Jones 4	V	86,99
Inca	A	92,99
Island of Dr. Brain	E	64,99
Jonathan	V	79,99*
KGB	V	59,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Legend of Valour	V	79,99
Leisure Suit Larry 5	V	64,99
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Might and Magic 4	V	79,99
Monkey Island 1	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Police Quest 3	V	64,99
Quest Glory 3	V	64,99
Ringworld	A	64,99*
Shadow of the Comet	V	86,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Space Hulk	A	86,99*
Space Quest 4	V	64,99
Space Quest 5	**V**	**64,99**
Spellcraft - Aspect of Valor	V	72,99*
Spelljammer	E	64,99
The Legacy	**A**	**92,99**
Treasure of the Savage Frontier	V	79,99
Ultima 7: The Black Gate	V	79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Ultima Underworld	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlimited Adventures	**E**	**59,99**
Veil of Darkness	**V**	**79,99**
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	74,99*
Wizardry 7	V	86,99

SPIELESAMMLUNGEN

Titel		Preis
Adventure Collection (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	A	64,99
Dream Team (3er Sammlung) (Terminator 2,The Simpsons,WWF Wrestlemania)	A	64,99
Fantastic Worlds (Pirates,Populous,Realms,Wonderland)	A	79,99
Kings of Adventure (Bargon Attack,Fascination, Gobliiins 1)	**A**	**79,99**
Mega Collection 5-er Sam. (u.a.Summer Olympiad,Winter Sports)	**A**	**48,99**
Mixed Collection (5er Sammlung)	A	64,99
No. 2 Collection (Black Gold, Space Max, Winzer)	V	79,99
Power Pack 2 (Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)	A	59,99
Power Tactics (5er Sam.) (Bushback,Chess Player 2150,Pick'n Pile, Sargon 5, Shanghai 2)	**A**	**64,99**
Sim City Deluxe	A	79,99
The Greatest (3 er Sammlung) (Dune, Lure of Temptress, Shuttle)	V	59,99

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Titel		Preis
Battletoads	A	46,99*
D/Generation	A	39,99
Dyna Blaster	A	64,99
Fire and Ice	A	52,99*
Gobliins 2	A	86,99
Human Race	**V**	**64,99**
Human Race	**A**	**52,99**
Lemmings 2	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99
McDonald Land	A	48,99*
Prince of Persia 2	A	64,99*
Special Forces	A	86,99
Street Fighter 2	A	59,99*
The Incredible Machine	V	64,99
Trivial Pursuit Deluxe	V	64,99
Trolls	A	46,99
Ugh!	A	52,99
Wing Commander 1	A	39,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Accesory Pack	E	39,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	86,99
Xenobots	A	74,99
Zool	A	59,99

SPORT

Titel		Preis
Archer MacLeans's Pool B	A	59,99*
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	64,99
Eishockey Manager	**V**	**119,99**
Formula One Grand Prix	A	92,99
Front Page Sports Football	E	64,99
Jimmy White Snooker	A	59,99
Jordan in Flight	A	74,99
Links 386 Pro	A	92,99
Links Datadisk Banff Springs	E	42,99
Links Datadisk Mauna Kea	E	42,99
Links Datadisk Pinehurst 2	E	42,99
Nigel Mansell's World Ch.	**A**	**59,99**
Sensible Soccer 92/93	A	54,99*
The Games-Summer Chall.	A	59,99
The Games-Winter Chall.	A	59,99
Wayne Gretzky Icehockey 3	E	79,99

ANWENDUNGSPROGRAMME

Titel		Preis
3D Constuction Kit 2.0	A	129,99
Origin FX Screen Saver	A	52,99

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
Chessmaster Pro	A	104,99*
Cyber Race	V	86,99*
Daughter of Serpants	V	76,99*
Der Patrizier	**V**	**86,99**
Dune 1	E	79,99*
Eco Quest	**E**	**79,99**
Inca	V	109,99
Kings Ouest 5	A	79,99
Kings Quest 6	**E**	**86,99**
Loom	A	79,99
Space Quest 4	A	79,99
S Wo t L inclusive DO335,HE162,P38/80	E	98,99
Ultima Underw. & WC 2	E	98,99
The 7th Guest	**A**	**129,99**

Joysticks

Competition Pro

Artikel	Preis
Mini transparent,.inkl.3,5"Box	68,99
Star transparent, blau,incl. A/D Card	78,99
Manix Deck, grau	78,99
Standard transparent anschlußfertig	68,99

CH - Products

Artikel	Preis
Mach I	48,99
Mach I Plus	58,99
Mach II	68,99
Mach III	78,99
Flightstick	98,99

Konix

Artikel	Preis
Speedking Standard analog	38,99
Speedking Dauerfeuer Digital	33,99

Gravis

Artikel	Preis
Analog Pro 5 Feuerknöpfe	89,99
Gravis schwarz	79,99
Gravis transparent	79,99
Gravis Eliminator Game Card	64,99

Soundkarten

Soundblaster

Artikel	Preis
Soundblaster Pro 2.0 de Luxe	179,99
Soundblaster Pro de Luxe	333,99
Soundblaster ASP 16	479,99
Wave Blaster für ASP 16	469,99

Festplatten

Western Digital

Artikel	Preis
AC 1170 170 Mb AT-Bus 13ms	549,99
AC 2200 212 Mb AT-Bus 14ms	649,99

Ab sofort neu bei uns :
MACINTOSH Programme
Kostenlose Preisliste anfordern

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
5180 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung A geliefert, E = englische Anleitung. Alle Disketten werden im 3,5 Zoll Diskettenformat geliefert; 5,25 Zoll Disketten nur auf Anfrage! Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 8,-. Überweisungen auf das Kto.Nr.: 1217884 bei Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euroschecks oder Post - Baranweisung).
Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preislisten an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Airbus A 320 64,99
Deutsche Anleitung

X-Wing 72,99
Englische Anleitung

Eishockey Manager 79,99
Deutsche Version

Strike Commander plus Speech Pack 119,99
Deutsche Anleitung

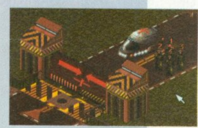


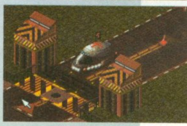






Headhunting leicht gemacht. Statt mühsam Mitarbeiter über das Arbeitsamt zu suchen, werben die Syndikate ihre Agenten per Entführung und Chip-Manipulation an.





Manche Barrieren lassen sich nur mit Hilfe eines Autos überwinden

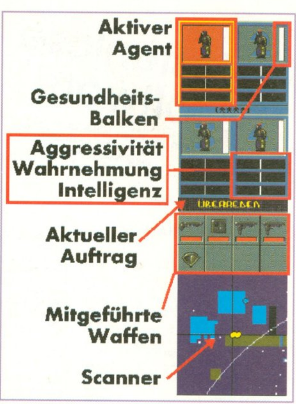
blindlings auf ein Ziel stürzen und aus allen Rohren feuern. »Tunen« Sie ihn genau umgekehrt, wird er sich an sein Ziel anschleichen, jede Deckung ausnutzen und auf einen Feuerbefehl von Ihnen warten. Natürlich können Sie diese Werte nicht beliebig manipulieren. Wenn Sie den Adrenalin-Pegel für die Aggressivität voll aufgedreht haben, »gewöhnt« sich der Agent an die Werte und wird langsam immer passiver. Erst wenn sich die Anzeigen wieder normalisiert haben, können Sie dem Agenten einen neuen Drogen-Kick geben.



BORIS SCHNEIDER

Syndicate ist ein hochkomplexes Spiel; trotzdem ist es kindisch einfach. Man nimmt die Maus in die Hand, klickt los und würdigt die Anleitung keines Blickes. Trotzdem sind die ersten Level bald geschafft. Spätestens ab Level Acht schlägt das Programm unbarmherzig zurück. Wer einfach in die Städte geht, blind nach dem Ziel sucht und volle Feuerkraft verordnet, steht schnell vor dem Aus des eigenen Syndikats. Sie müssen lernen, was in den Städten vor sich geht, wie sich die Wachen verhalten und wie die eigenen Agenten unter Streß reagieren -- und dann kommen Sie aus dem Staunen nicht mehr raus. Wenn ein bislang waffenloser Passant aus Ihrer Gruppe auf einmal von selbst losgeht, um einem gefallenen Agenten die Pistole abzunehmen, kann man die Programmierer für ihr Meisterstück nur loben. Leider wird dieser Eindruck von manchen Augenblicken »Künstlicher Dummheit« getrübt. Denn Ihre ach so intelligenten Agenten sind gleichzeitig Künstler im Verlaufen. Wenn Sie ein nur über Umwege erreichbares Ziel anklicken, laufen die Agenten wie Mäuse im Labyrinth Sackgasse um Sackgasse ab. Hier lohnt es sich, Schritt für Schritt den Weg vorzugeben. Das wird allerdings sehr unübersichtlich, wenn man vier Agenten auf unterschiedliche Wege schickt.

Die Quasi-3D-Grafik im Schräg-Oben-Look sieht zwar bahnbrechend aus, hat aber auch ein paar Nachteile. Manchmal sind die verschiedenen Ebenen nur schwer zu erkennen; Agenten verschwinden oft hinter Häusern und das Innere von Gebäuden gibt es auch nicht zu sehen. Dafür werden die grafischen Elemente von Stadt zu Stadt recht gut gemischt, daß jeder Level einen eigenen Charakter hat. Überhaupt scheint man bei Bullfrog erkannt zu haben, daß Leveldesign bei einem Spiel die halbe Miete ist. Selten habe ich so ausgebufft konstruierte Szenarien gesehen, die den Spieler überraschen und genug Hintertüren für mehrere Lösungswege offenlassen. Wer auf Strategie und Simulation mit einer Prise Action steht, kommt an diesem Titel nicht vorbei; die zynische Brutalität des Geschehens (die einfach zur Thematik dazugehört) könnte allerdings zartbesaiteten PC-Besitzern sauer aufstoßen.



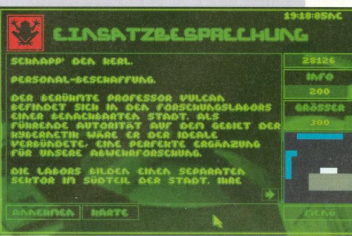
Die Statuszeile im Überblick: Syndicate kommt mit ganz wenigen Elementen aus.

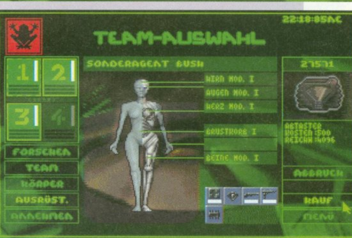
Die diversen Waffen, die Ihre Forschungsabteilung ausstößt, reichen von der Maschinenpistole über einen Handlaser und einen Flammenwerfer bis zum tragbaren Raketenwerfer. Außerdem können Sie Zeitbomben und Erste-Hilfe-Pakete mitnehmen. Am wirksamsten ist aber oft der Überzeugungsstrahler. Dieser beeinflußt alle Passanten in der Nähe des Agenten; jetzt befolgen die neuen »Freiwilligen« ebenfalls alle Befehle, die Sie Ihren Agenten geben. Wenn Sie genug Überzeugungskraft besitzen, können Sie sogar Polizisten und feindliche Agenten auf Ihre Seite ziehen. Schon bald zieht ein Pulk von mehreren hundert Menschen durch eine Stadt, die nicht zuletzt hervorragend als menschlicher Schutzschild für Ihre Agenten dienen.

In den immer komplizierter werdenden Missionen sollten Sie die Fähigkeiten der Agenten aufsplitten und separat nutzen. So können Sie einen Agenten auf einem Hausdach als Scharfschützen plazieren, einen weiteren als »Rattenfänger« durch die Straßen gehen lassen und mit den zwei letzten einen Stoßtrupp auf das eigentliche Ziel bilden. Außerdem sollten Sie jede Gelegenheit nutzen, feindliche Agenten durch den Überzeugungsstahl anzuwerben. Nur dadurch können Sie Ihren Kader nach und nach aufstocken; sind hingegen alle Ihre Agenten gefallen, geht es auch mit Ihnen abwärts -- in einer schönen Explosion fällt nämlich Ihr Zeppelin vom Himmel.

Das grundlegende Spielprinzip wird von ständig neuen Details angereichert, die sich hauptsächlich aus der Spielumgebung ergeben. In jeder







Das Menü des Syndikats: Nachdem Sie auf der Weltkarte ein Zielgebiet ausgewählt haben, folgt eine detallierte Missions-Beschreibung. Nun müssen Sie nur noch Ihre Agenten mit Waffen und Körper-Modifikationen ausrüsten.

Stadt laufen Passanten durch die Straßen, die ihren eigenen Geschäften nachgehen. Wachposten und Polizisten greifen ein, sobald Ihre Leute die Waffen ziehen. Viel aggressiver sind hingegen die feindlichen Syndikate. Wenn ein gegnerischer Agent Ihre Leute entdeckt, greift er meistens ohne Vorwarnung an. Deswegen sollten Sie immer ein Auge auf den Scanner rechts unten haben, der Ihre Widersacher mit roten Punkten kennzeichnet. In den Städten können Sie Autos und öffentliche Verkehrsmittel benutzen; manchmal ist ein Auto auch der einzige Weg, um Barrieren zu durchbrechen. Die Passanten zeigen eigene Intelligenz; wenn Sie waffenschwingend durch die Straßen laufen, fliehen sie. Haben Sie mehrere Passanten dank des Überzeugungsstahls unter Kontrolle, besorgen sich diese bei erster Gelegenheit Waffen. Wachposten laufen auf vorbestimmten Strecken, durchbrechen aber das Schema sofort, wenn etwas ungewöhnliches passiert. Personen, die Sie ausschalten sollen, fliehen, sobald Sie im Sichtbereich auftauchen. Kurzum, die Stadt um Sie herum wird mit vielen Details durchsimuliert, die Umgebung ist nicht statisch, sondern scheint regelrecht zu »leben«.

Die grafische Darstellung steht dem Geschehen in nichts nach. Durch Verwendung von hochauflösender Grafik in 16 Farben schafften die Programmierer ein düsteres Endzeit-Ambiente mit Techno-Städten. Leuchtreklamen, futuristische Autos und flackernde Leuchtreklamen bringen Bewegung in die Hintergrundgrafik. Auf kleinen 386SX-Rechnern und altersschwachen Simpel-VGA-Karten gerät das Scrolling bedingt durch die HiRes-Grafik aber ganz schön ins Stocken. **(bs)**



THOMAS WERNER

Spiele, bei denen es um die Eroberung der Weltherrschaft geht, gibt es viele. »Syndicate« ist jedoch ein Programm, das mit nichts bislang dagewesenem verglichen werden kann. Es ist eines der seltenen wirklich innovativen Spiele. Die Programmierer haben mit viel Liebe zum Detail eine neue Spielwelt erschaffen. Fast läuft mir bei jeder Runde ein Schauer über den Rücken angesichts der Intensität, die diese Simulation ausstrahlt. In den dargestellten Städten herrscht wirklich Leben. Die vielen Menschen laufen relativ intelligent durch die Gegend, Wachposten nehmen ihren Job ernst und stehen nicht dumm an einer Stelle. Selbst die eigenen Agenten verblüffen mich mit ihren Handlungen immer wieder.

Die graphische Darstellung ist so wunderbar auf das düstere Zukunftsszenario abgestimmt, wie man es sonst nur von guten SF-Filmen gewohnt ist.

Durch den sich langsam steigernden und genau austaxierten Schwierigkeitsgrad wird die Motivation stets aufrechterhalten. Dem Spieler wird das Gefühl vermittelt, nicht wegen programmtechnischer Fesseln an einen bestimmten Lösungsweg gebunden zu sein. Man hat die Freiheit, jede Aufgabe individuell zu lösen und so für das gleiche Problem vielleicht zu ganz anderen Strategien zu greifen, als ein anderer Spieler. Schon der erste Level läßt sich auf Dutzende unterschiedliche Wege angehen. Nicht zuletzt dank dieser spielerischen Freiheit kann man »Syndicate« zu den richtungsweisenden Spielen dieses Jahrzehnts zählen.



SYNDICATE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

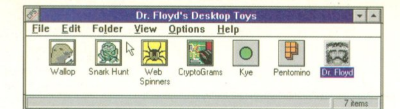
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Bullfrog / Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 4 MByte RAM (eigene Speicherverwaltung)
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: extra Netzwerk-Version für Multiplayer-Turniere in Arbeit

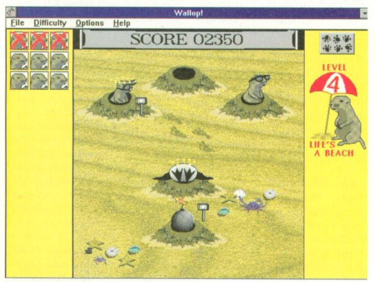
Wir empfehlen: 386er (33 MHz) mit Maus; gute 16-Bit VGA-Karte

89



DR. FLOYD

Jetzt steigt auch Microprose ins Windows-Geschäft ein. Zum Auftakt gibt es eine Spielesammlung mit dem witzigen Dr. Floyd.



Maulwürfe am Strand mit Sonnenbrillen – das wird nur vom (schon niedergeschlagenen) Pinguin und der vor sich hin zündelnden Bombe übertroffen.

Weltrekorde gibt es in der Computerspiele-Industrie selten. Microprose hat einen solchen Rekord aufgestellt. Das neueste Spielepaket der amerikanischen Firma nennt sich »Microprose Entertainment Pack for Windows: Dr. Floyd's Desktop Toys Vol. 1«, der längste uns bekannte Name. Dahinter verbirgt sich eine Sammlung aus sechs Windows-Spielen, vier Bildschirmschonern und eben Dr. Floyd. Nach Anspielen aller Programme wurde »Wallop« sofort zum Redaktionsliebling. Das Spielprinzip ist simpel: Kloppen Sie mit dem Mauscursor den auftauchenden Maulwürfen auf den Schädel. Wenn Sie zuviele der immer schneller auftauchenden Tierchen verpassen, heißt es Game Over. Nach ein paar Leveln kommen noch Extras dazu: Da dürfen Sie auch dem Bürochef oder einem Pinguin eins überbraten. Treffen Sie hingegen eine der Maulwurf-Attrappen, gibt es Punktabzug. Befindet sich eine Soundkarte im PC, wird das Geschehen von zahlreichen digitalisierten Geräuschen (inklusive eines furchterregenden »You're fired« vom Chef) kommentiert.

Bei »Snark Hunt« versuchen Sie, Snarks zu treffen – allerdings nicht mit einem Hammer, sondern mit Lichtstrahlen.



IM VERGLEICH

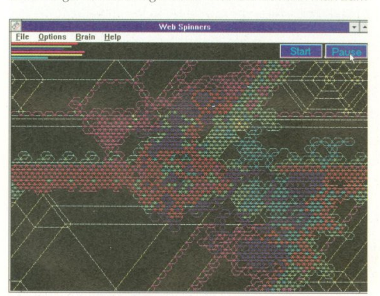
Harte Konkurrenz für Microsoft: Das Microprose-Paket mit Dr. Floyd hängt die neueren Titel der Windows-Macher knapp ab. Professionelles Design und dicke Ausstattung helfen dem Doktor, den Abstand zum Original-Entertainment-Pack klein zu halten; doch das hat immer noch Tetris, eines der genialsten Spiele, seit es Computer gibt. Abgeschlagen liegt die drittklassike Sammlung »Fun Pack« an letzter Stelle des Vergleichs.

Titel	Wertung
Windows Ent. Pack 1	75
DR. FLOYD	**70**
Windows Ent. Pack 4	65
Windows Ent. Pack 2	65
Fun Pack for Windows	43

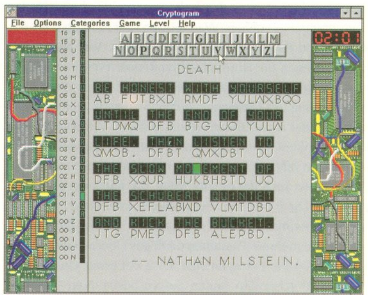
Snark Hunt ist das konfuse Lowlight dieser Spielesammlung

Die Snarks haben sich nämlich in einer undurchsichtigen Kiste versteckt. Sie können von allen Seiten in die Kiste hineinleuchten. Je nach Reflektion (Snarks spiegeln und brechen das Licht) kommen die Strahlen an anderen Enden der Kiste wieder heraus. Alleine aus den Start- und End-Punkten der Lichter müssen Sie die Positionen der Snarks erraten. Das Ganze ist so unübersichtlich und schwer, wie es klingt.

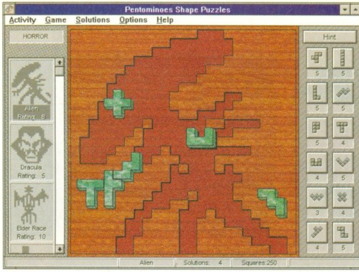
Richtig metaphysisch und abgedreht wird es bei den »Web Spinners«. Wer schon seit den Pioniertagen der Computerspiele dabei ist, erkennt das Programm »Worms«, einen der ersten Titel von Electronic Arts, in den Web Spinners wieder. Hier bauen sechs Spinnen nach einfachen mathematischen Regeln sechseckige Netze. Das Ganze kann man zum



Metaphysisches unter Windows: Die »Web Spinner« weben ein Bild aus Sechsecken und lassen gleichzeitig mystisch-traumhafte Musik erklingen



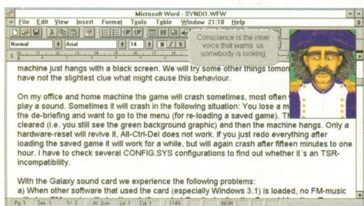
Weise Sprüche, leicht verschlüsselt: Beim »Codebreaker« können Sie à la James Bond geheime Nachrichten dekodieren



Das »Pentomino«-Spiel liefert stapelweise verrückte Puzzles; hier sollen Sie beispielsweise eins der furchterregenden Aliens nachlegen

einen einfach als Grafik-Demo nutzen, oder tatsächlich spielen: Sie programmieren Ihrer Spinne die Regeln ein und lassen sie gegen Computer-Spinnen antreten. Wer mehr Linien des Spielfelds besetzen kann, gewinnt.

Für die Codeknacker unter Ihnen, die sich ein wenig mit Englisch auskennen, sind die »Cryptograms« ein gefundenes Fressen. Sie müssen hier eine codierte Nachricht entschlüsseln. Jeder Buchstabe des Alphabets wurde mit einem anderen vertauscht. Aus allen »E« sind beispielsweise »Z« geworden. Wenn Sie die Vertauschungen rückgängig machen, können Sie die Nachricht lesen. Kleine Hilfen wie



Ja, er macht auch Hausbesuche: Dr. Floyd taucht in jedem Windows-Programm auf und gibt Ihnen mit klugen Sprüchen ein wenig Lebenshilfe

eine Buchstaben-Häufigkeitstabelle und eine Hint-Funktion helfen weiter, wenn man überhaupt keine Gesetzmäßigkeiten im Code erkennt.

Shareware-Profis kennen schon »Kye«, ein Denkspiel im Stile des Klassikers »Boulder Dash«. Sie bewegen Ihre Spielfigur durch ein abstraktes Labyrinth und versuchen, alle Edelsteine einzusammeln. Dazu müssen Sie zahlreiche Hindernisse aus dem Weg räumen, die allerdings den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen und oft zu unüberwindbaren Mustern zusammenfallen, wenn Sie einen falschen Schritt machen. 25 Level dauert das Spielvergnügen, dann werden Sie aufgefordert, »Kye Deluxe« als separates Spiel mit weiteren Leveln zu kaufen.

Garantiert komplett ist hingegen »Pentomino«, ein Spiel mit Tetris-ähnlichen Steinen, das jedoch nichts mit Tetris zu tun hat. Sie müssen vielmehr mit den Puzzleteilen eine Figur nachlegen, die auf dem Bildschirm vorgegeben ist. An die hundert Aufgaben, die meistens nicht nur knifflig, sondern auch komisch sind, wurden von den Programmierern vorgegeben. Sie können aber auch selbst Aufgaben zusammenstellen oder Pentomino in ein klassisches Puzzlespiel verwandeln, bei dem Sie ein Bild zusammensetzen.

Diese sechs Spiele werden von vier Bildschirmschonern komplettiert. Die Schoner gibt es sowohl in einer Variante für »After Dark 2.0« als auch als direkte Windows-3.1-Screensaver. Neben einer Werbe-Diashow und Schoner-Ausgaben der Spiele »Cryptograms« und »Web Spinners« gibt es noch den »Plasma«-Saver, der psychedelische Farbmuster auf den Bildschirm schaufelt.

Schließich ist da noch der Namensgeber des Pakets, Dr. Floyd persönlich. Der Doktor ist Ihr Lebenshilfe-Berater im Computer. Ist das Dr. Floyd-Programm aktiviert, meldet sich die Comic-Figur alle fünfzehn Minuten mit einem coolen Spruch oder kleinen Witz. Außerdem erinnert Dr. Floyd an wichtige Termine, die Sie ihm mit einer komfortablen Kalenderfunktion einprogrammieren können. Floyd zieht sich jeden Tag anders an, hat eine ausgeprägte Mimik und kann sprechen. Seine elektronische Stimme klingt zwar künstlich wie die Computer-Stimmen aus Science-Fiction-Filmen der sechziger Jahre, hat dafür aber einen unbegrenzten Sprachschatz. Sogar Ihren Namen kann der Doktor richtig aussprechen, vorausgesetzt, Sie tippen ihn in Lautsprache ein.

Während in den USA das Dr.Floyd-Paket schon länger zu kaufen ist, kommt man in Europa nur schwer dran. Bisher hat sich die europäische Filiale von Microprose nicht zur Veröffentlichung entschließen können; einige Händler importieren aber Dr. Floyd in der US-Version. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Noch ein Entertainment Pack für Windows? Keine Angst, Dr. Floyd ist anders und hat Stil. Der Doktor selbst ist zwar ein arger Festplattenfresser (fast zwei Megabyte), dafür aber auch ein passabler Komiker und prima Erinnerer (Meeting mit Scharfi um Vier...). Das gnadenlos alberne »Wallop« hat die ganze Redaktion in den Bann geschlagen (es spielt sich wirklich hervorragend) und mich persönlich faszinieren sowohl die »Cryptograms«, wie das »Pentomino«-Spiel. Beide sind professionell gestaltet und haben nicht den Shareware-Charme, der so manchem Microsoft-Entertainment-Pack-Spiel anhängt. Den bekommt man allerdings mit »Kye« geliefert; daß man nach Kauf eines professionellen Pakets ein Programm nur als Demospiel vorliegen hat, ist nicht die feinste Art. Die »Web Spinners« sind in der Screensaver-Variante interessanter als das Spiel selbst und »Snark« ist der Ausreißer in der Runde: konfus, kompliziert und ohne Witz. Sieht man mal von der unnötigen Werbung für andere Microprose-Spiele ab, kann das professionell gestaltete Paket es locker mit den Microsoft-Kollegen aufnehmen.



DR. FLOYD FÜR WINDOWS

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Windows-Spielesammlung
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	ca. DM 120,- (Import)
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; viel
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

RAM-Minimum: 4 MByte (für Windows 3.1) Festplattenplatz: ca. 9 MByte (ohne Bildschirmschoner)

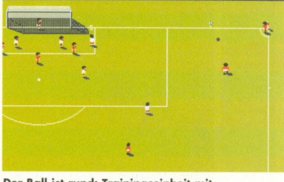
Besonderheiten: Sechs Spiele, vier Bildschirmschoner und ein Doktor, der dumme Sprüche reißt

Wir empfehlen: 386er mit Windows 3.1

70

DIE PC PLAYER-DISKETTE

Eine strategische Exkursion mit Syndicate, Angriffswirbel à la Sensible Soccer und ein genialer Lemmings-2-Spielstand stehen diesmal auf dem Programm.



Der Ball ist rund: Trainingseinheit mit Sensible Soccer

Alle Monate wieder bietet PC PLAYER eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an. Für 8 Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es in sich hat.

Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 7/93 finden Sie folgende Attraktionen:



Spielen Sie eine Syndicate-Mission, die speziell für PC PLAYER-Leser geschrieben wurde

Einsatz bei Syndicate

Bei dieser Schnupperversion von Bullfrogs faszinierendem Strategiespiel werden Sie mit einer besonders heiklen Mission konfrontiert. Aus den DMV-Towers muß eine wichtige Mitarbeiterin entführt werden, doch skrupellose Redakteure stellen sich Ihnen in den Weg. Bei diesem Spezialeinsatz können Sie sich mit dem Spielablauf bestens vertraut machen. Mehr zu Syndicate im Testbericht in dieser Ausgabe.

SO WIRD BESTELLT

Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcoupon vollständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Development
PC Player Diskettenservice
Postfach 10 05 18
80079 München

Telefonisch und per Fax:

Unsere »Call-a-Disk«-Hotline nimmt wochentags zwischen 10 und 18 Uhr Ihre Bestellung gerne entgegen. Bitte wählen Sie die Nummer (089) 427 1039. Alternativ können Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende Nummer schicken: (089) 423 608.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unseren Disketten benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM.**
- **Das Installations-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe von »START« auf.**

Sensible-Soccer-Schnupperversion

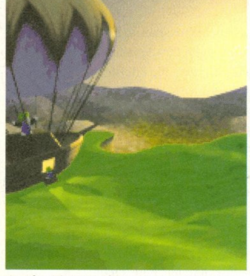
Renegade hat diese Ausprobier-Funktion der Fußball-Simulation Sensible Soccer programmiert. Im Prinzip können Sie beliebig lange bei einem Match gegen den Computer kicken, dribbeln, foulen und schießen. Wenn ein Tor fällt, wird das Spiel zugunsten eines neuen Matches abgebrochen. Sie können in Ruhe ausprobieren, ob Ihnen die Steuerung bei diesem schnellen Sportspiel zusagt.

Mausometer für Windows

Ein süßes Gag-Programm aus dem Freeware-Bereich, das wir frisch inspiriert vom Maus-Schwerpunkt in dieser Ausgabe dazugepackt haben. Der Mausometer läuft unter Windows und hält fest, welche Strecke Ihr Mauscursor auf dem Bildschirm zurückgelegt hat – wahlweise in Pixeln, Zentimetern, Metern oder Kilometern.

Lemmings 2 – Der ultimative Spielstand

Wie sieht wohl der Abspann aus, wenn man alle Lemminge heil ans Ziel geführt hat? Laden Sie diesen Schummel-Spielstand und finden Sie es heraus! Weiterer Vorteil: Alle Levels des schweren Tüftelspiels lassen sich damit direkt anwählen. Bitte beachten: Sie benötigen das original Lemmings 2-Programm, um mit diesem Spielstand etwas anfangen zu können.



Werden Sie zum ultimativen Lemmings-Retter mit dem Spielstand unseres Lesers Klaus Weid

Ja, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM 8,- pro Stück (inklusive Porto und Versand) bestellen (bitte zutreffendes ankreuzen):

- ❑ Ausgabe 07/93
- ❑ Ausgabe __/93
- ❑ Ausgabe __/93

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
❑ Bankabbuchung

Bankleitzahl:

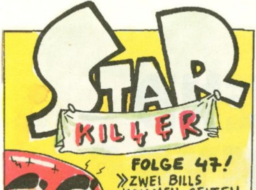
Geldinstitut:

Konto-Nr.:

Kontoinhaber:

❑ Scheck liegt bei
❑ Gegen Rechnung
❑ Per Nachnahme (zzgl. DM 5,– Nachnahmegebühr)
❑ Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck (zzgl. DM 5,-)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters



















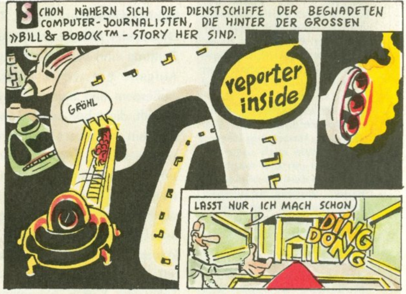


















FORTSETZUNG FOLGT



Rote Fledermäuse bewachen die Kohlvorräte vor hungrigen Nagern

LEGEND OF MYRA

Auf der Suche nach dem verbuddelten Kohl: Ein Nager will seinen hungernden Artgenossen retten und darf sich dabei nicht von Felsbrocken plätten lassen.

In einer fernen, düsteren Zukunft hat die Menschheit keine anderen Probleme mehr, als putzigen Kaninchen das Leben schwer zu machen. Weil DDT und andere Gifte wohl inzwischen verpönt sind, will man kurzerhand die Mümmelmänner aushungern. Daher werden schwachsinnigerweise alle Kohlvorräte unterirdisch gelagert und aufwendig mit fiesen Fallen vor den nahrungssuchenden Nagern geschützt. Jeglicher Logik widersprechend funktioniert dieser Plan und bringt die Langohren in arge Bedrängnis. Angesichts dieser Endzeitstimmung kann nur einer die Kaninchen retten: Myra.

Der Spieler hat Myra sicher durch Höhlensysteme zu steuern und dabei eine bestimmte Anzahl von Kohlköpfen einzusammeln. Zahlreiches Getier, Monster, Minen und ein Zeitlimit sind bei der Erfüllung der Aufgabe ein wenig hinderlich. Außerdem sind überall Felsbrocken verteilt, die schon lange darauf lauern, ein harmloses Kaninchen zu zerquetschen. Diese Felsbrocken sind allerdings nur dann gefährlich, wenn man sie – beispielsweise durch untergraben – in eine instabile Lage versetzt. Einzelne Felsen können verschoben und im Bedarfsfall auf Gegner gestürzt werden. Teleporter, Karten und unterschiedliche Waffen erleichtern das Überleben nicht unerheblich. Besonders Karotten haben einen erstaunlichen und von noch keinem Ernährungswissenschaftler entdeckten Effekt: Sie verwandeln den Konsumenten in ein superstarkes Überkaninchen, das Felsen, Minen und Monster zerschmettern kann.

Zahlreiche weitere Elemente wie Schalter, die unvorhersehbare Effekte auslösen, Türen und dazugehörige Schlüssel machen ein durchdachtes Vorgehen erforderlich. Zudem trifft man oft auf grünen Schleim, der sich solange ausdehnt, bis er durch Mauern aufgehalten wird und sich dann in Kohl verwandelt. Ist einer der 120 Level »entkohlt«, wird man per Kompass zum Ausgang gelotst.

Eine Steuerung mittels Joystick ist nicht möglich; außer man greift zu der beiliegenden Bestellkarte für ein entsprechendes Grandslam-Produkt mit Spezialinterface oder lötet sich wagemutig die passenden Kabelverbindungen kurzerhand selbst zusammen. **(tw)**



THOMAS WERNER

Fast zehn Jahre ist es her seit ein Programm namens »Boulder Dash« die Computerspieleszene in wahre Begeisterungsstürme versetzte. Damals brachte jedes Softwarehaus, das etwas auf sich hielt, eine abgekupferte Version heraus – Felsen verschieben bis zum Abwinken. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 1993. Man baute aus dem eigentlich ausgelutschten Spielprinzip von damals einfach »Legend of Myra«. Dies ist nicht grundsätzlich schlimm – Boulder Dash ist ein Klassiker und eine gute Umsetzung könnte selbst heute noch unterhalten. Doch um sich möglichst stark von dem Vorbild abzuheben, wurden verwirrend viele Elemente und Gegenstände hinzugefügt, die zu einem Großteil völlig überflüssig sind.

Grafisch und akustisch wurden wahrlich keine neuen Maßstäbe gesetzt. Der Schwierigkeitsgrad ist schon in den ersten Trainingshöhlen frustrierend hoch, wozu die ungenau programmierte Tastatursteuerung noch beiträgt. Die Krönung ist das separat zu erwerbende Joypad mit Spezialinterface – eine Unverschämtheit!



Die grünen Schleimklumpen werden sich nach dem Ende der Ausdehnungsphase in Kohl verwandeln



LEGEND OF MYRA

- ■ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General MIDI
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/Geschicklichkeits-Spiel
Hersteller	Grandslam
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM min.: 525 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Einige höhere Level lassen sich direkt anwählen; Joystick- bzw. Pad-Steuerung nur mit speziellem Interface möglich.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA.

37

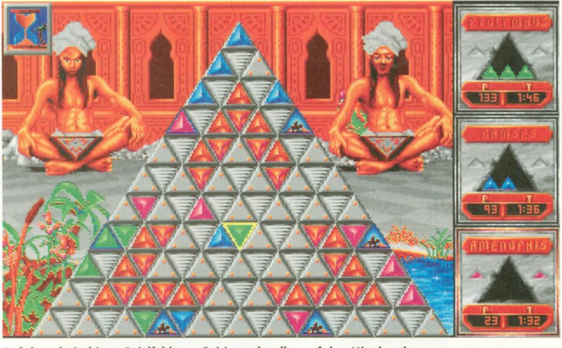


BORIS SCHNEIDER

Wenn drei Freunde sich um einen Computer und eine Maus balgen müssen, ist es mit der Gemütlichkeit aus; an einem schönen Tisch kann man sich wenigsten gegenseitig ansehen. Insofern ist es richtig, daß die Programmierer sich hier auf den Ein-Spieler-Modus konzentriert haben. Trotzdem bleibt mir unverständlich, warum man die höheren Spielfelder nicht zu zweit oder zu dritt betreten darf.

Die gut ausgearbeitete Spiellogik macht Spaß: Hier kann man richtig Strategien entwickeln und tappt mit seinen Zügen nicht im Dunkeln, wie bei so manch anderem Computer-Brettspiel. Nach einer Viertelstunde ist man in der richtigen, dreieckigen Denkweise drin und spielt dann zügig Level um Level. Allerdings sind einige der später auftauchenden Extras ziemlich überflüssig.

Stellt sich nur die Frage, warum deutschsprachige Programmierer drauf bestehen, unkomische und vom Sprachstil her falsche englische Texte in ihr Produkt einzubauen, anstatt bei ganz normalen deutschen Sätzen zu bleiben? Aber bei dem günstigen Preis (rund 30 Mark) will ich mich über dieses Detail nicht zu sehr beschweren.



Auf dem dreieckigen Spielfeld von Osiris strebt alles auf den Mittelpunkt zu

OSIRIS

Krach im Totenreich: Ex-Pharaonen entscheiden per Brettspiel, wer der beste Herrscher Ägyptens war.

Womit sich Götter nicht alles herumschlagen müssen: Vor dem Schreibtisch von Osiris, dem Herrn des ägyptischen Totenreichs, stehen drei wütende Ex-Herrscher. Sie streiten sich, wer denn nun der beste Pharao gewesen sei, und bitten Osiris um seine geschätzte Meinung. Der hat allerdings wichtigeres zu tun (eine neue Ladung Seelen wird in wenigen Minuten erwartet) und läßt die drei ein neu erfundenes Brettspiel ausprobieren.

Das Spielfeld ist dreieckig; die Spielsteine der drei Kontrahenten sind in den Ecken untergebracht. Genau in der Mitte liegt die »Grabkammer«, das Ziel aller Spielsteine. Nacheinander zieht jeder Teilnehmer einen seiner Steine. Eine Figur kann maximal vier Felder weit gezogen werden; allerdings hat jeder Stein auch begrenzte Energie und wenn sie aufgebraucht ist, verwandelt sich diese Spielfigur in einen unbeweglichen Blocker. Steine werden geschlagen, wenn sie an mindestens zwei Seiten von einem Gegner eingeschlossen werden. Einen Blocker wird man nur los, wenn er von allen drei Seiten eingekreist wird. Für das Schlagen von Figuren gibt es wertvolle Punkte; am meisten Punkte erhalten Sie aber, wenn Steine in der Grabkammer landen. Setzen Sie eine Figur in die Kammer, müssen Sie für drei Runden aussetzen. In dieser Zeit versuchen die Gegner die Grabkammer zu plündern, indem sie Ihren Stein schlagen. Während im Mehr-Spieler-Modus nur das blanke Spielfeld wartet, gibt es in der Solisten-Variante gleich 99 verschiedene Levels, die per Paßwort erreichbar sind. Die Felder sind dann unter anderem durch Blocker teilweise besetzt; neue Spielelemente wie Sandstürme, Bomben und Oasen bringen Ihre Strategien ganz schön durcheinander. Die beiden anderen Spieler werden hier vom Computer ersetzt. **(bs)**



In späteren Levels bringen diese Bomben Verwirrung ins Spiel

OSIRIS

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

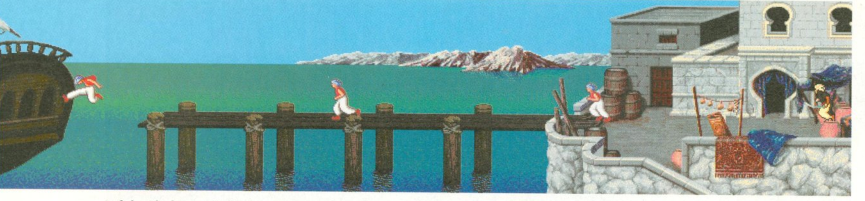
Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Boeder Software
Ca.-Preis	DM 30,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel, aber unwichtig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Paßwörter und zusätzliche Levels nur im Ein-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

67


Auf der Flucht: Am Ende des ersten Levels muß unser Prinz das auslaufende Schiff erreichen

PRINCE OF PERSIA 2

Damit dem bösen Großwesir endgültig das Handwerk gelegt wird, muß unser Prinz vom Dienst wieder Kampfkraft und Köpfchen beweisen.


Die ersten Wächter lassen sich bereits mit einem Treffer ausschalten

Es war so ein schönes Happy-End, daß man fast schon zum Taschentuch greifen mußte: Der edle Held entkam dem Kerker, überwand tödliche Fallen, focht wie ein junger Eroll Flynn und vereitelte die Pläne des schmierigen Großwesirs Jaffar. Der Sultan bot dem Retter verzückt die größten Reichtümer als Belohnung an, doch der Jüngling begehrte nur eines: die Hand der schönen Prinzessin, welche errötend das Ja-Wort hauchte. An dieser Stelle pflegen Märchen aus 1001 Nacht mit dem Satz »...und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende« auszuklingen. Handelt es sich dabei um eine Hintergrund-Story zu einem Programm, ist man freilich nie vor einem Nachspiel sicher.

Um eine Fortsetzung zu dem Action-Adventure »Prince of Persia« hinzubiegen, ließ Spieldesigner Jordan Mechner das Eheglück gerade mal elf Tage vor sich hin schwelgen. Weder fliegende Teller noch außerhäusiges Treiben belasten die Beziehung, sondern das Comeback des Erzschurken Jaffar. Durch einen ausgesprochen listigen Zauber nimmt er die Gestalt des Prinzen an, während unser Held das Aussehen eines Bettlers erhält. Sultan und Prinzessin ahnen zunächst nichts von dieser Verwandlung. Jaffar läßt den echten Prinzen aus dem Palast jagen; erst als dieser außerhalb des Landes ist, schlägt der Bösewicht zu. Kann unser Held rechtzeitig zurückkehren, um seinen Augenstern (...und nebenbei ganz Persien) zu retten? Ähnlich wie der Vorgänger setzt »Prince of Persia 2 – The Shadow and the Flame« auf eine ungewöhnliche Mischung aus Reaktionstest, Schwertkampf-Action und Puzzle-Kopfnüssen. Schon zweieinhalb Sekunden nach Spielbeginn sind Ihre Reflexe gefragt: Der Prinz hat sich durch einen Sprung aus dem Fen-



Aufgespießt und abgehangen – man macht einiges mit, wenn der Tag lang ist



HEINRICH LENHARDT

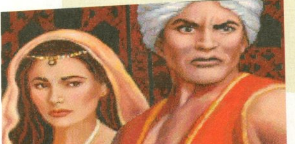
Es gibt Programme, die man entweder liebt oder haßt. Prince of Persia 2 hat das Talent, die Spielergemeinde in zwei Lager aufzuteilen, als wär's Moses im Umgang mit dem Roten Meer. Die schöne Präsentation mit lieblichen Intro-Grafiken und stimmigem Sound ist über alle Zweifel erhaben, aber das Spielprinzip ist ähnlich tückisch wie beim Vorgänger.

Die zum Teil nervige Superpräzision, mit der einige Manöver ausgeführt werden müssen, verträgt sich nicht mit den zum Teil recht biestigen Puzzles. Vor allem unerfahrene Spieler werden wenig begeistert sein, nach einem der vielen Bildschirmtode immer wieder zum Levelanfang zurückgesetzt zu werden.

Immerhin kann man komplett absolvierte Stufen durch speichern und laden dauerhaft hinter sich lassen.

Die Hintergrundbilder sind wesentlich farbenfroher, aber bei der geschmeidigen Animation der Spielfiguren gibt es keine Fortschritte gegenüber dem Vorgänger. Beim Erreichen des Bildrands wird zur nächsten Szene umgeschaltet; sanftes Scrolling sucht man vergebens. Nach all den Jahren haben sich die Persia-Fans sicher etwas mehr erwartet. Und ob angesichts einer ganzen Reihe von fiesen Stellen und der gewöhnungsbedürftigen Steuerung sonderlich viele Einsteiger in des Prinzen Fußstapfen treten werden, darf bezweifelt werden.

Die Stärken in punkto Aufmachung, Animation und Spielprinzip werden von Durchhängern bei Technik und Spielkomfort getrübt.







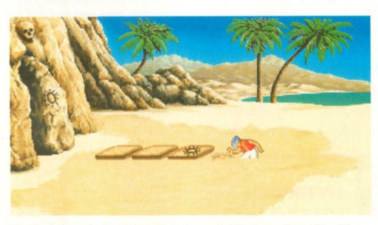
Mit stilvollen Bildern und Sprachausgabe wird zwischen den Levels der Handlungsverlauf geschildert

ster vor seinen Häschern gerettet, doch beim Herumturnen auf den Palastdächern kommen sogleich Wächter angeflitzt. Durch Feuerknopfdruck schaltet man zwischen Lauf- und Kampfmodus um. Mit dem Schwert in der Hand können Sie verschiedene Angriffs- und Verteidigungs-Manöver zusammenfuchteln. Im Laufmodus ist dafür das Repertoire an Bewegungen größer: Hier kann der Prinz schleichen, kriechen, rennen und springen. Der erste Level macht Sie mit allen wichtigen Manövern bekannt: Nachdem Sie die zunächst recht schwachen Wächter aus dem Weg gepiekt haben, ist zweimal springen mit Anlauf gefragt, um Abgründe zu überwinden. Am Ende dieser Stufe rennt der Prinz zum Hafen und muß durch ein besonders genaues Sprungmanöver noch ein Schiff erwischen, das gerade ablegt. Bei den Hüpfereien ist mitunter Pixelpräzision gefragt; springt man um Sekundenbruchteile zu früh oder zu spät, mißlingt die Aktion.

Klettern, springen, Schwerter schwingen: Das Bewegungsrepertoire unseres Helden ist beachtlich

In späteren Stufen kommen immer kniffligere Puzzles dazu. Sie müssen sich den Weg durch verzwickte Labyrinthe bahnen und nicht zuletzt mit Ausprobieren einige Fallen entdecken. Unser Held stirbt dabei 1001 Tode; netterweise dürfen Sie jederzeit den Spielstand speichern.

Beim Laden stellt man allerdings fest, daß nicht der genaue Raum berücksichtigt wird; der Prinz wird oft zum Levelanfang zurückbeordert. Halten Sie unbedingt nach den Energiespendern Ausschau, die in Fläschchen untergebracht wurden. Mancher Trank taucht erst auf, wenn man einen besiegten Gegner untersucht. **(hl)**



Noch eine nette Todesart: Bei einem Fehltritt machen Sie nähere Bekanntschaft mit dem Treibsand



IM WETTBEWERB

Ein bißchen schöner, ein bißchen komplexer, aber unterm Strich ganz der Vater: Prince of Persia 2 ist eine konsequente Fortentwicklung des Vorgängers, aber nach mehrjähriger Wartezeit hätte man sich noch ein bißchen mehr erwartet. Direkte Konkurrenten kennt diese Mischung aus Zweikampf-Action und Knobelei kaum; die anderen Programme im Vergleichsfeld sind Action-lastiger. Wer einen möglichst unkomplizierten Reaktionstest sucht, ist mit dem flotten Zool gut beraten.

Zool	69
Magic Pockets	68
PRINCE OF PERSIA 2	**64**
Prince of Persia	61
Flashback	59



PRINCE OF PERSIA 2

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er/486er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Broderbund
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 6,6 MByte

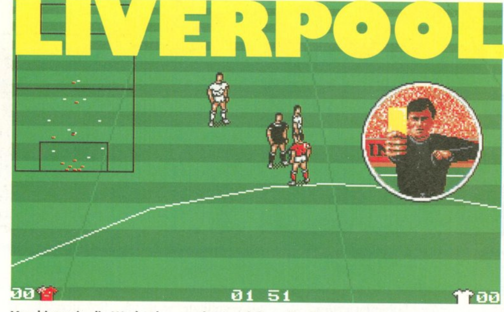
Besonderheiten: Spielstände können gespeichert werden. Erfolgreiche Durchspieler verewigen sich in einer Hall of Fame.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

64

LIVERPOOL

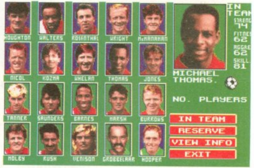
Männerschweiß und stramme Waden – aber bitte mit Tradition: Führen Sie den altehrwürdigen FC Liverpool zur englischen Meisterschaft.



Von hinten in die Waden hauen, dann auf die gelbe Karte schauen

Neben den Beatles gehört ein Fußballverein zu den größten kulturellen Errungenschaften, welche die westliche Hemisphäre der englischen Hafenstadt Liverpool verdankt. Der FC Liverpool errang ein ums andere Mal den Meistertitel auf der Insel. Nachdem die englische Softwarefirma Krisalis mit dem Spiel zum Fußballteam »Manchester United« einen Überraschungshit landen konnte, schnappte sich Mitbewerber Grandslam die Rechte für die offizielle Fußballsimulation des FC Liverpool.

Von solchen namenskosmetischen Taten werden die Spiele nicht automatisch besser, aber immerhin schleicht sich ein Hauch von Authenzität in die Niederungen der Menüs ein. Vor dem Anstoß dürfen Sie im 16-köpfigen Spielerkader die Mannschaft zusammenstellen. Die aktuellen Liverpool-Kicker sind hier samt digitalisierten Konterfeis vertreten. Vier Stärkewerte sollten beachtet werden, um mit den momentan besten Akteuren das nächste Match zu bestreiten. Sperren infolge von Platzverweisen machen es öfter notwendig, die bewährte Stammformation umzubauen. Sie spielen wahlweise eine komplette Saison in der englischen Liga, treten im Pokal an oder üben die Steuerung bei einer Trainingspartie ohne Gegenspieler. Spielstände dürfen munter geladen und gespeichert werden, die Spieldauer pro Halbzeit ist einstellbar (aber nicht unter 10 Minuten) und sogar an ein Freundschaftsspiel zwischen zwei menschlichen Kickern wurde gedacht. Die Stärke des Computergegners kann leider nicht eingestellt werden. Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt. Die 3D-Perspektive erfreut sich der segensreichen Wirkung von Vektorberechnungen; dadurch wird flott rauf und runter gekickt. Sie steuern jeweils den Spieler Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Per Feuerknopfdruck wird in Laufrichtung gebolzt. Einzige schußtechnische Nuance: Nach dem Abfeuern läßt sich dem Ball noch ein Effet nach links oder rechts andrehen. Um dem Gegner den Ball abzujagen, wird munter gegrätscht. Erfolgen solche Attacken von hinten, kann ein Freistoß oder Elfmeter die gerechte Strafe sein. Der Schiedsrichter ist zudem sehr zeigefreudig, was seine Kollektion druckfrischer Gelber und Roter Karten angeht. **(hl)**



Innerhalb dieses Kaders dürfen Sie die Aufstellung bestimmen, aber keine Spieler verkaufen oder neu verpflichten



HEINRICH LENHARDT

Über Tempomangel braucht sich niemand zu beklagen. Hier geht's rasanter hin und her als bei jedem Bundesliga-Match; da kann man bei der grenzenlosen Häßlichkeit der Spielfiguren durchaus auf mildernde Umstände plädieren. Doch jenseits der ersten fröhlichen zwei Minuten lauern abgrundtiefe Mängel auf den arglosen PC-Fußballer. Dank Minimalst-Steuerung mutiert das Geschehen zum Primitivstgebolze.

Auf den Weiten des grünen Rasens ist es reine Glückssache, ob ein blind nach vorne geschlagener Ball auch beim Mitspieler landet. Zwar gibt es eine Art Radarübersicht des Platzes in der linken oberen Ecke, doch bei dem übertriebenen hektischen Ablauf hat der normalpupillige Spieler wenig Zeit, diesen Scanner zu studieren. Eine Sekunde nicht aufgepaßt und schon ergrätscht sich ein Gegner das Leder. So manchen Nerv läßt auch der eigene Torwart über die Klippe springen, der vom Computer gesteuert wird: Zehn scharfe Hereingaben des Gegners pariert der Junge geschwind, doch den nächsten Kullerball läßt er in vollendeter Fliegenfänger-Manier über die Linie rollen.

Die meisterlichen Weihen, die man sich angesichts des Namensspenders FC Liverpool erwartet, bleiben aus – da hat ja unsere Betriebsmannschaft »Frisch-auf Poing« mehr Spielkultur. Man hat schon (noch) übleren Rasenkrampf als das relativ preiswerte »Liverpool« auf PC-Bildschirmen gesehen, doch Fußballfreunde sollten Ihre Barschaft lieber in den aktuellen Konkurrenten »Sensible Soccer« investieren.



LIVERPOOL

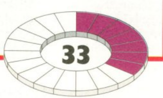
- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Grandslam
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig und leicht verständlich
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM min.: 525 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte

Besonderheiten: Englische Liga- und Pokalmodi, Spielstände können gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.





WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell

NEUE POSTLEITZAHL AB 01.07.93 :
82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273
Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

ACES OVER EUROPE
VGA
75,90

DAY OF TENTACLE
MANIAC MANSION 2
KOMPL DT. VGA *
89,90

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC DT. ANL. VGA	79,90
ACES MISSION DISK WWII 1946 VGA	49,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
ARMORED FIST VGA	79,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STELL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT VGA	39,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CHESS GENIUS KOMP. DT.	139,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1 DT. ANL. VGA *	89,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA *	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE OPER. WHITE LIGHTN. KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT. ANL. VGA	99,90

BETRAYAL AT CRONDOR
VGA *
75,90

EYE OF BEHOLDER 3
KOMPL. DT. VGA *
85,90

Titel	Preis
DREAM TEAM COMP. INCL. SIMPSONS/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING DT. ANL.	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90

EISHOCKEY MANAGER
KOMPL. DT. VGA
75,90

FIELDS OF GLORY
DT. ANL. VGA *
89,90

Titel	Preis
ECO QUEST 2 - Lost Secret of Rainforest VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
ETERNAM KOMPL. DT. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA *	85,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GRAND CANYON	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLF -MICROSOFT- FÜR WINDOWS VGA	109,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90

PC/IBM

Titel	Preis
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 VGA DT.	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90

LANDS OF LORE
KOMPL. DT. VGA *
59,90

Titel	Preis
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. VGA	99,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	99,90
LEGEND OF KRYANDIA VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA *	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90

MIGHT AND MAGIC 5
ENGL. VER. VGA *
79,90

Titel	Preis
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90

PIRATES GOLD
DT. ANL. VGA *
89,90

Titel	Preis
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NO. 2 COLLECTION INCL. BLACK GOLD /SPACE MAX/ WINZER KOMPL. DT.	79,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

SENSIBLE SOCCER 92/93
DT. ANL. VGA *
59,90

STRIKE COMMANDER
DT. ANL. VGA
89,90

Titel	Preis
PATRIOT DT. ANL. VGA	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90

STRIKE COMMANDER
SPEECHPACK 486ER/SOUNDBL.
45,90

Titel	Preis
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA *	69,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
RETURN OF THE PHANTOM DT. ANL. VGA *	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl. dt. VGA	99,90

SPACE HULK
DT. ANL. VGA *
85,90

Titel	Preis
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90

PC/IBM

Titel	Preis
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPELLCASTING 301 SPRINGBREAK VGA	79,90
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STARTRECK 25 TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER KOMPL. DT.	59,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA	79,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS/DUNE/JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90

SYNDICATE
KOMPL. DT. VGA *
85,90

Titel	Preis
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90

ULTIMA 7 TEIL 2 -
SERPENT ISLE
DT. ANLEITUNG VGA
89,90

Titel	Preis
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90

X-WING
DT. HANDBUCH VGA
85,90

Titel	Preis
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATION 2 - 386/486 SOUNDBLASTER	45,90

WAR IN THE GULF
KOMPL. DT. VGA *
79,90

Titel	Preis
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORDTRIS DT. ANL.	65,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
ZOOL DT. ANL. VGA	69,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	54,90

Leerdisketten

Format	Typ	Preis
3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

Preishits PC

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING	29,90
688 ATTACK SUBMARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	34,90
BARDS TALE 3 DT. ANL	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	24,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA KOMPL. DT.	39,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN	39,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT. ANL. 5,25"	34,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
DUNGEONMASTER NUR 3,5 "	34,90
ELITE PLUS VGA VERS. NUR 3,5"	34,90
ELVIRA 1 ADVENTURE DT. ANL.	29,90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
FLAMES OF FREEDOM -MIDWINTER 2 DT. ANL.	34,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 3,5"	29,90
GOLD RUSH - SIERRA -	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 "	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG-	29,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - NUR 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KING ARTHUR -INFOCOM- 5,25"	9,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF -ACCESS- VGA	49,90

Preishits PC

Titel	Preis
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MAUPITI ISLAND KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MEGA FORTRESS VGA	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIND GAMES INCL. WATERLOO/CONFL. EUROPE /FINAL FRONTIER	29,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA-VERS. 3,5" - SIERRA -	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POLICE QUEST 3 VGA DT.	45,90
PROPHECY -INFOCOM NUR 5,25"	9,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT. 5,25"	34,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY	29,90
TROLLS DT. ANLEITUNG NUR 3,5"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE-	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS - NUR 5,25"	34,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WATERLOO NUR 5,25	9,90
WAXWORKS - ACCOLADE - NUR 3,5"	34,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" KOMPL. DT. VGA	39,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90

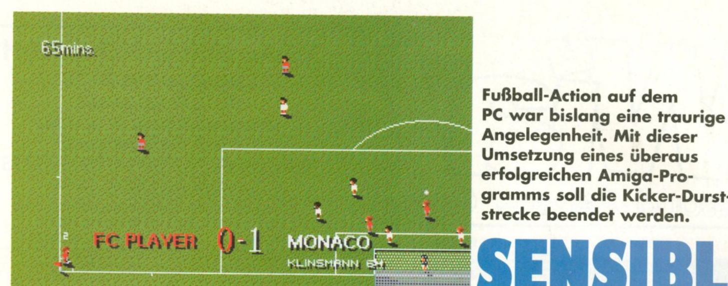
CD Rom Programme

Titel	Preis
360 COMPILATION INCL MEGAFORTES/DAS BOOT UND BLUE MAX	49,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLEMASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP/ CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
GIF IT NEWS * Massenhaft Gif-Bilder	45,90
GRAPHMAGIC 2	69,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	79,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF/FIRESTONE/ BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	99,90
PIXEL PERFECT	54,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
THE 7TH GUEST	95,90
SPACE QUEST 4	49,90
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
VGA MAGIC	69,90
WILLY BEAMSH	99,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
GRAVIS ULTRASOUND SOUNDKARTE	329,90
MIDIBLASTER	389,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	69,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	299,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei! BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.⁰⁰ bis 18.⁰⁰, FREITAG 9.⁰⁰ BIS 17.⁰⁰**

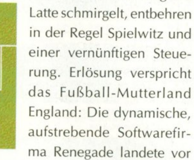
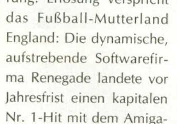


Spielerversammlung im Strafraum: Auf welchen Pfosten wird die Ecke gezirkelt?

Fußball-Action auf dem PC war bislang eine traurige Angelegenheit. Mit dieser Umsetzung eines überaus erfolgreichen Amiga-Programms soll die Kicker-Durststrecke beendet werden.

SENSIBLE SOCCER

Brennende Strafräume, geschmeidige Bananenflanken und hinterlistige Abseitsfallen – der Fußballsport steckt voller exzentrischer Finessen. Doch just jene Sportart, die wie keine andere Körperertüchtigung den Bundesrepublikaner ehrfürchtig starrend vor dem Fernseher zu fesseln vermag, gab auf PCs bislang recht schaurige Vorstellungen ab. Action-Fußballsimulationen, bei denen man selber mit harten Schüssen des Gegners Latte schmirgelt, entbehren in der Regel Spielwitz und einer vernünftigen Steuerung. Erlösung verspricht das Fußball-Mutterland England: Die dynamische, aufstrebende Softwarefirma Renegade landete vor Jahresfrist einen kapitalen Nr. 1-Hit mit dem Amiga-Programm »Sensible Soccer«. Nach allerlei Verzögerungen ist jetzt die PC-Version des Bestsellers vollendet worden.

Segelt der Ball hoch herein, versucht der Stürmer sein Glück mit einem Kopfball

Bei der Gestaltung des Spielfelds wurde der Übersichtlichkeit die höchste Priorität eingeräumt. Die Kicker-Sprites sind klein und dennoch manierlich animiert. Das Schrumpfformat erlaubt einen Maßstab, bei dem man einen großzügigen Bereich des Spielfelds überblicken kann. Man sollte auch stets wissen, wo seine Mitspieler herumwuseln, denn Schnelligkeit ist bei Sensible Soccer Trumpf. Je nachdem, ob der Feuerknopf nur kurz angetippt oder länger gedrückt wird, schickt der ballführende Spieler das Leder per Kurzpaß oder als Schuß auf die Reise. Unmittelbar nach dem Kick können Sie von der »Bananen-Technik« Gebrauch machen: Der Ball driftet jetzt in die Richtung ab, in die man den Joystick drückt. Damit lassen sich nicht nur die berühmten krummen Flanken schlagen, sondern auch Distanzschüsse am Torwart vorbei ins Netz zirkeln. Elementar wichtig ist dieser Effet auch beim Paß in den freien Raum: Der Knick in der Ballkurve versetzt die Abwehr und läßt den Angreifer ans Leder. Ist der Gegner im Ballbesitz, können Sie diesen unschönen Zustand mit einer gekonnten Grätsche unterbinden. Gelun-



Vor dem Spiel wird aufgestellt: Hemmungsloser Offensivdrang oder Mauertaktik?



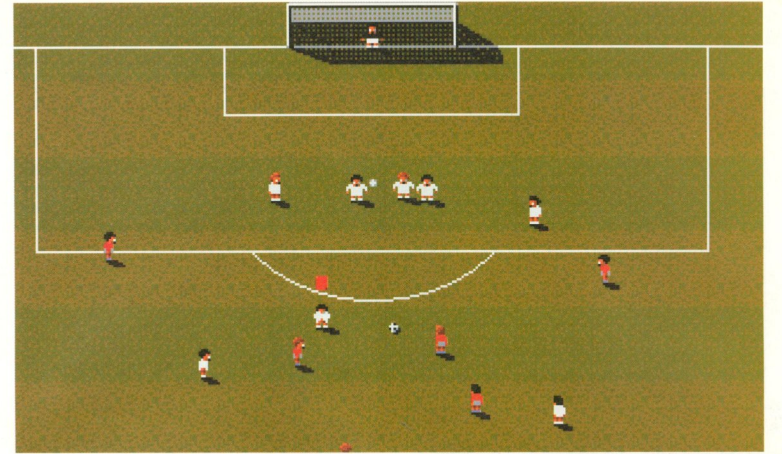
Übersichtliche Menüs und deutsche Bildschirmtexte



IM WETTBEWERB

SENSIBLE SOCCER	**81**
Microprose Soccer	61
Kick Off II	38
Liverpool	33

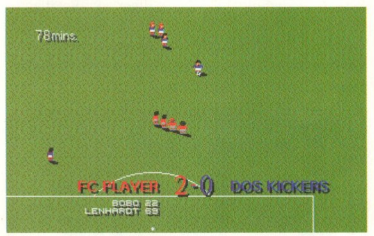
Das Kreisklassen-Niveau der anderen Fußballsimulationen verhilft Sensible Soccer aus dem Stand an die Spitze der Kicker-Tabelle. Lediglich das betagte Microprose Soccer rettet sich über die Durchschnitts-Marke; die restlichen Mitbewerber taugen nicht einmal zum Grashalmzählen. Der Ligaausschuß von PC PLAYER stellt fest: Für Fußball-Fans gibt es derzeit keine ernsthafte Alternative zu Sensible Soccer.



Notbremse mit Folgen: Hemmungslosen Tretern winkt ein Platzverweis

gene Tacklings von vorne befördern den Ball von des Angreifers Fuße; kloppt man per Feuerknopfdruck von hinten in die Beine, greift der Schiedsrichter zur Pfeife – zumindest meistens. Manches Foul wird nicht gestraft, aber das Risiko ist immer noch sehr hoch. Kommt der Gegner wegen Ihres Geholzes zu Freistoß oder Elfmeter, kann sich das Gekeile böse rächen. Ihr Torwart reagiert übrigens in der Regel vollautomatisch. Nur beim berühmt-berüchtigten Elfer haben Sie selber das Vergnügen, den Goalie ins mutmaßliche Eck hechten zu lassen.

Natürlich beherrscht Sensible Soccer alle andere Standard-



Die Mauer formiert sich angesichts des nahenden Freistoßes

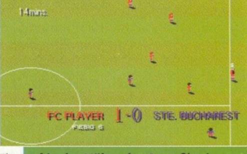
Tugenden einer vernünftigen Fußball-Simulation: Einwürfe, Eckbälle, Auswechslungen und verschiedene Mannschaftsaufstellungen muß man genauso wenig missen wie eine Reihe sinnvoller Optionen. Die Spielzeit läßt sich ebenso einstellen wie die Sprache; die Menüs können auch in Deutsch eingeblendet werden.

Die Programmierer haben sich viel Mühe gegeben, um Spiele gegen den Computer möglichst spannend zu gestalten. Zu zweit macht Computer-Fußball auch hier am meisten Spaß, doch was tun, damit das Solo-Gekicke nicht zum Selbstzweck degeneriert? Das Programm bietet 32 Nationalmannschaften und 64 internationale Vereine, alle komplett mit aktuellem Mannschaftskader. Einige »neue« Nationen wie Kroa-



THOMAS WERNER

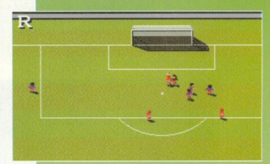
Wenn Ameisen Fußball spielen könnten, dann würde es dabei wohl ähnlich hektisch-wuselig zugehen wie bei Sensible Soccer. Ständig muß man aufpassen, den Ball nicht aus den Augen zu verlieren und sich zudem an winzige Fußballer gewöhnen, die insektengleich einem Miniball hinterher- hetzen. Optisch wird man von diesem Programm sicher nicht dazu gereizt, in spitze Verzückungsschreie auszubrechen – dazu ist die Bildschirmdarstellung einfach zu spartanisch ausgefallen. Dieses Manko wird jedoch durch das tolle Spielgefühl wieder wettgemacht: Selbst eine Fußballniete wie ich wagt bei Sensible Soccer gerne ein Spiel. Auch beim x-ten Ligamatch kommt Spannung auf – schließlich will man ja zumindest den vorletzten Tabellenplatz verteidigen. An solch einem Sportspiel, das sogar mich vor den Bildschirm lockt, muß schon etwas dran sein.



Einwurf in der Näher des Anstoßkreises...



...die Abwehr greift nicht energisch genug an...



...elegant versetzt unser Stürmer den Torwart...



...und drückt das Leder schließlich hinter die Linie!



Die Spielerkader der National- und Vereinsmannschaften sind erfreulich realistisch



HEINRICH LENHARDT

Die fußballose Zeit hält Freunde des runden Leders bevorzugt während der Winterpause in ihrem Würgegriff. Ballverliebte PC-Besitzer darbten gar jahrelang vor sich hin, doch das ausgesprochen rasante Sensible Soccer beschert Erlösung. Die krümelige, farbarme Grafik wirkt auf den ersten Blick ernüchternd, doch die Programmierer kümmerten sich klugerweise vor allem um einen schmissigen Spielablauf. Die bescheidenen Ausmaße der Spielersprites garantieren viel Übersicht und die optische Tristesse wird dadurch versüßt, daß auch auf gemächlichen 386ern ausgesprochen rasant und soft gescrollt wird.

Lange Dribblings oder geruhsames Meditieren kann man sich hier abschminken. Der nächste Gegner ist in Windeseile herangerauscht und verlangt nach schnellen Aktionen. Kurzpaß-Wirbel, Schüsse aus allen Lagen, Direktabnahmen und Kopfbälle satt: Bei fünf Minuten Sensible Soccer ist mehr los als an einem kompletten Bundesliga-Spieltag. Das Gebolze verlangt trotz einfach erscheinender Steuerung ein paar Lehrstunden.

Ein Extralob für die ausgesprochen üppige Auswahl an Turnier-Modi. Gerade für die langfristige Motivation sind solche Gags wie der Liga- und Pokal-Editor höchst willkommene Beigaben; die liebevoll zusammengetragenen Spielernamen sind das Tüpfelchen auf dem I.

Fußball-Fans bekommen hier endlich die richtige Grundlage für viele spannende Halbzeiten auf ihre Festplatte geschaufelt. Wenn Sie Action-lastige Sportsimulationen schätzen, wird Sie Sensible Soccer dank seiner spielerischen Stärken begeistern.



Beim Europacup-Modus wird auch die Champion's League des Landesmeister-Wettbewerbs berücksichtigt

tien oder die Ukraine wurden bereits berücksichtigt. Aus diesem Pool stellt man beliebig Pokalwettbewerbe und Ligen zusammen. Sie können auch auf eines der fertig gespeicherten Turniere zurückgreifen: Clubteams spielen um UEFA-Cup, Pokalsieger-Ehren oder den Landesmeister-Titel. Nicht minder reizvoll ist die Europa-Liga, bei der die stärksten Vereine des Kontinents den Meister untereinander ausmachen. Mit den Nationalkickern Ihrer Wahl vollziehen Sie die letzte Europameisterschaft nach oder arbeiten sich durch eine der aktuellen Qualifikationsgruppen für die Weltmeisterschaft 1994.

Alle Mannschaften, die nicht von einem menschlichen Spieler übernommen werden, steuert der Computer. Die Kräfteverhältnisse sind dabei halbwegs realistisch; spielt z.B. Italien gegen Luxemburg, hat letzteres Team allenfalls geringe Außenseiterchancen.

Das Einbauen der »echten« Spielernamen ist ein netter Gag, der zur guten Atmosphäre beiträgt. Fällt ein Tor, wird ab sofort der Name des Schützen nebst der Minute, in der er den Treffer erzielte, unterhalb des Ergebnisses eingeblendet. Alle Vereins- und Spielernamen sowie die Trikotfarben dürfen nach Herzenslust geändert werden. Sie können so bestimmte Bundesliga-Konstellationen nachbauen oder eine Division mit den örtlichen Kreisklassen-Teams designen. Veränderte Mannschaften und aktuelle Liga-Zwischenstände lassen sich fix auf Diskette speichern.

Jede spannende Szene wird per Tastendruck auf dem Bildschirm wiederholt; bei nochmaliger »R«-Betätigung erscheint das Replay in Zeitlupe. Tore werden automatisch wiederholt. Diese Highlights kann man sich nach einem Match nochmals anschauen (schöner als jede TV-Zusammenfassung) und sogar speichern. **(hl)**



SENSIBLE SOCCER

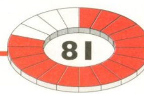
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Renegade
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 620 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Zahlreiche Ligen und Turnier-Modi. Replay-Funktion nur ab 1 MByte RAM.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, VGA, Digital-Joystick oder Game Pad.



SUPERBILLIG
Software Discount Mann

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	109,90/119,90	64,90/74,90	40,95%/37,53%
Freddy Pharkas	99,95	59,90	40,08%
Might & Magic 4	99,95	59,90	40,08%
Strike Commander + Speeach	179,80	119,90	33,36%
Wing Commander DV (Amiga)	99,95	49,90	50,08%

Händler-anfragen erwünscht!

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
1869	DV	64,90	74,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces of the Europe	DV		a. A.
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
Astar	DA	a. A.	
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Balance	DV		34,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Bat 2	DA	69,90	74,90
Batman Returns	DA		84,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90
Battle Team (B. Isle + Data)	DA	64,90	69,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90	
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		49,90
Body Blows		49,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Buzz Adrian			84,90
Caesar Pal	??		a. A.
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Carmen USA Deluxe			a. A.
Carrier Strike			69,90
Carriers at War			64,90
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Columbus	??		a. A.
Comanche	DV		79,90
Comanche Data	DV		49,90
Comanche + Data	DV		124,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Creepers	DA	59,90	64,90
Dagger of A. RA	DV		69,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90
Dark Sun	??		a. A.
Dark World	??		a. A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90	
Dogfight	DA		89,90
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	74,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	??	59,90	a. A.
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90
Fly Harder	DA	59,90	
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Freddy Pharkas	DV		59,90
Front Page Football	DA		69,90
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario			49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Hook	DA	49,90	59,90
Humans		49,90	49,90
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 5	DV	64,90	49,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Leather Goddesses 2	DA		94,90
Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Line in the Sand	??		a. A.
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			39,90
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Harbour Town			44,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Liverpool		49,90	49,90
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Maelstorm	??		a. A.
Mc Donald Land	DA	49,90	49,90
Maniac Manison 2	DV	a. A.	a. A.
Microleag. Football	??		a. A.
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		69,90
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nicky Boom	??	a. A.	a. A.
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. Collection	DV	64,90	74,90
Origin Screen Saver	??		59,90
Outlander	??	a. A.	
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90	
Premier Manager		49,90	
Premiere	DA	54,90	
Privateer	??	a. A.	a. A.
Quest of Glory 3		64,90	
Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL DO 335			39,90
SWOTL He 162			39,90
SWOTL P 38			34,90
SWOTL P 80			34,90
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90
Shadow of the Beast 3	DA	59,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Siege			59,90
Siege Data			34,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Sleep Walker	??	49,90	a. A.
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
St. Thomas	DV	64,90	74,90
Strategie	??		a. A.
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Spe.	DA		39,90
Strike Commander + Spe.	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Superfrog	??	49,90	
Super Tetris	DA	64,90	69,90
Task Force 1942	DA		84,90
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
The Legacy	??		84,90
Tracon 2		74,90	84,90
Train it	??	a. A.	
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
V for Victory 1			64,90
V for Victory 2			64,90
Veil of Darkness			54,90
Vision	??	a. A.	a. A.
WWF European Rampagne		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Waxworks	??	59,90	
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Wing Commander 1	DV	49,90	
Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Wordtris	DV		64,90
X-Wing	DA		79,90
X Wing			74,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	129,90
Battle Chess	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincommander + Ultima 6	59,90

Super NES

Act Raiser	114,90
Another World	114,90
B.O.B.	a. A.
Dino City	114,90
Jimmy Connors Tennis	114,90
John Madden Football '93	114,90
Lemmings	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Mouse	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tou Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Starfox	a. A.
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Super Mario Kart	a. A.
Tiny Toon Adv.	119,90
Tiny Toons	a. A
Wing Commander	129,90
World Tour Basketball	a. A.



Gut für die Übersicht und äußerst hilfreich beim Planen von Fahrtrouten ist die Landkarte, die in verschiedenen Vergrößerungsstufen angezeigt wird

FALLEN EMPIRE

Kaum daß die eiserne Hand eines totalitären Regimes wegfällt, brechen die aufgestauten Emotionen der Unterdrückten explosionsartig auf.

Die Thematik, die dem Strategiespiel »Fallen Empire« zugrunde liegt, ist in der heutigen Zeit aktueller denn je. Nach dem Zusammenbruch des Kommunismus und des Sowjetischen Reiches beginnen sich die Einzelstaaten des ehemaligen Bundes in einer gewaltigen Umbruchsituation neu zu formieren, was nicht immer so friedlich vonstatten geht, wie man es sich wünscht. Das zerrüttete Jugoslawien zeigt was geschieht, wenn sich machthungrige Zeitgenossen eine chaotische Situation zunutze machen wollen.



Eine typische Action-Sequenz im 3D-Modus

Fallen Empire greift diese fatale Sachlage mit einem fiktiven Staatenbund auf, der nach dem Zerfall der Unterdrückungsmacht in Kriegen und Auseinandersetzungen unterzugehen droht. Obgleich der Schauplatz ein frei erfundener ist, zeigen doch die Namen der Staaten und Einwohner, daß den Programmierern offenbar an einer Parallele mit den derzeitigen Problemen im Osten Europas gelegen ist. So besteht das verflossene Reich aus fünf fiktiven Republiken namens Ossien, Rusachstan, Belokraine, Moldenien und Servonien, die wiederum in zahlreiche Provinzen aufgegliedert sind.

Innerhalb der Provinzen herrscht Chaos und an den Grenzen drohen ständig Kriege auszubrechen.

Dies könnte die übrige Welt relativ kalt lassen, gäbe es in den von Unruhen gebeutelten Staaten nicht massenhaft Atomwaffen, die später einmal völlig unbeteiligte Länder bedrohen könnten. So hat sich die Konföderation der Vereinten Völker (KVV) – eine Art UNO in diesem erdachten Szenario – entschlossen, mittels eines Vierstufenplans nach dem Motto »Wessi hilft Ossi« einzugreifen. Mit Überzeugungskraft und trickreicher Diplomatie will die KVV es schaffen, die einflußreichen Personen der einzelnen Provinzen peu-à-peu für sich zu gewinnen. Um das Vorhaben nicht an die große Glocke zu hängen, werden Sie als KVV-Agent allein in die gefährdeten Regionen entsandt und nehmen dort ihre Untergrundtätigkeiten auf. Allerdings erhalten Sie indirekt Hilfe in Form von einigen Vorräten, Luftbrücken und Fahrzeugen.

Ihre Tätigkeit besteht vornehmlich aus Reisen von einer Stadt

In Städten wandern Sie per Icon von einem Haus in das andere. Das Programm gibt Auskunft, welchen Vorteil die Einnahme eines Gebäudes hat. Grammatik dabei nicht immer ganz sein sattelfest.



THOMAS WERNER

Die thematische Parallele zu aktuellen politischen Ereignissen vermittelt bei Fallen Empire eine Atmosphäre, die nicht unbedingt jedermanns Geschmack ist. Auch mich überkam beim Spiel eine etwas beklemmende Stimmung. Daß das Spiel rein vom strategischen Ansatz nicht begeistern kann, liegt an den stereotypen Tätigkeiten, die nur wenig Taktik und Variationen erlauben. Grundsätzlich heißt es: Mit dem gewählten Gefährt über Stock und Stein zum gewünschten Ziel brausen, die Gebäude betreten und die dort ansässigen Personen zur Mithilfe überreden. Ab und an sind die eigenen Ressourcen zu überprüfen und anschließend das nächste Ziel aufzusuchen. Alles kommt einem zurecht bekannt vor, denn der Programmierer von »Midwinter« und »Flames of Freedom« hat hier sein altes Spielsystem mal wieder angeworfen.

Die Vermischung von Action und Strategie ist dabei nicht so recht gelungen. So ist die Fahrt mit Panzer oder Düsenjet ziemlich überflüssig, da erstens die 3D-Grafik nicht gerade spannend aussieht und zweitens die Steuerung via Maus oder Joystick derart wirr ist, daß man ohnehin nur auf den Autopiloten schaltet. Lediglich kleine Konfrontationen mit Gegnern lassen etwas Abwechslung aufkommen.

Wenig erbaulich sind auch das Erobern von Gebäuden und die Gespräche mit Personen. Wer nun erwartet, seine Gesprächspartner in einem ausgeklügelten Dialogsystem überreden zu können, der irrt. Die gesamte Taktik beschränkt sich darauf, bei der richtigen Person das richtige Überredungs-Icon anzuklicken, um nicht allzuviel Zeit zu verlieren. Anhaltspunkte, wie man nun eine bestimmte Person zu behandeln hat, gibt es nicht. Daher ist es reines Glück, nach welcher Zeit das Überreden endlich klappt.

Taktisches Feeling kommt lediglich auf, wenn Sie Konzentrationen von Militärs umschiffen müssen oder nach wichtigen Gebäuden suchen, die Ihnen Vorteile beim Nachschub bringen. Ansonsten ist Fallen Empire ein recht laues Strategiespiel, dessen langwieriges Ziel sicherlich nur wenige Enthusiasten erreichen werden.

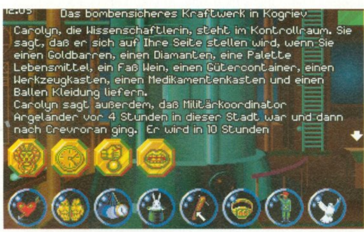


IM WETTBEWERB

Aufgrund der Monotonie im Spielablauf gehört Fallen Empire nicht gerade zu den spannenden Vertretern seiner Zunft. Die 3D-Sequenzen heben es etwas von den Konkurrenten ab, retten aber nicht viel bei der Motivation. Wer auf das Polit-Feeling wild ist, wird mit dem gemächlichen Shadow President etwas kompetenter unterhalten. Die Rote Strategie-Laterne wird eisern von Cohort II verteidigt.

Civilization	91
Dune II	79
Spaceward Ho!	74
Shadow President	57
FALLEN EMPIRE	**41**
Cohort II	21

in die andere und dem Treffen mit wichtigen Persönlichkeiten. Je nach gewähltem Fahrzeug, angefangen vom einfachen Motorrad bis hin zum Düsenjet, bewegen Sie sich dabei in einer stilisierten 3D-Landschaft. Meist verfügen Sie über Passierscheine, so daß Sie auch durch militärisch besetzte Gebiete unbehelligt reisen können. Gelegentlich aber ist es vonnöten, sich der Angriffe aufgebrachter Militäreinheiten zu erwehren. Hierzu verfügen Sie je nach Gefährt über Raketen oder andere Geschütze, die sich auf die Gegner richten lassen. Ist die Attacke jedoch allzu hef-



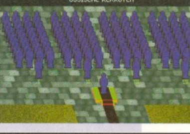
Wenig Taktik, dafür aber allerlei Icon-Geklicke und monotone Texte lassen bei Gesprächen nicht gerade Freude aufkommen

tig, kann es passieren, daß man Ihnen das Fahr- oder Flugzeug unter dem Hosenboden wegschießt. Mit etwas Glück überleben Sie den Abschuß unverletzt und dürfen Ihre Mission mit einem andere Fortbewegungsmittel fortsetzen.

Ihr Gefährt steuern Sie ausnahmslos mit der Maus oder dem Joystick durch die 3D-Landschaft. Zur Orientierung lassen sich sowohl ein kleiner als auch ein Ganzbild-Radar einblenden, mit denen Sie Häuser und gegnerische Fahrzeuge ausmachen können. Dennoch ist die Suche nach einer bestimmten Stadt aufgrund der Größe der Provinzen etwas mühsam. Auf einer Landkarte können Sie daher zuvor die



Außer einigen bunten Flächen und undetailierten Gebäuden ist beim Herumreisen nicht viel zu erkennen



Mit Informationsbildschirmen ist Fallen Empire reichlich gesegnet. Hier können Sie stets überprüfen, wieviel Langeweile Sie noch über sich ergehen lassen müssen, bis Sie das Spielziel erreicht haben







Fahrtroute festlegen und sich anschließend von einem Autopiloten zum Ziel kutschieren lassen.

In einer Stadt oder einem Dorf angelangt, betritt man die einzelnen Häuser und Örtlichkeiten, um dort die verantwortlichen Personen zur Hilfe zu bewegen. Zwei typische Taktiken stehen zur Wahl: Entweder pure Bestechung, sprich der Tausch von geforderten Waren, oder aber ein gewandter Wortschwall in einer von acht Überredungsarten. Beides hat Vor- und Nachteile. Der Tausch geht zwar schnell vonstatten, kostet aber wertvolle Ressourcen, von denen Sie zumindest anfänglich nicht unbegrenzt zur Verfügung haben. Überreden per Rhetorik ist billiger, verschlingt jedoch wertvolle Zeit, die ebenfalls nicht in Hülle und Fülle vorhanden ist. Die Einnahme von Gebäuden und die Unterstützung von Personen ist enorm wichtig, da sich dadurch neue Quellen für Materialien und Informationen auftun. Zudem wollen zuerst bestimmte Gebäudetypen erobert sein, um die Führung über die Provinz zu erhalten.

Ist die Befriedung der ersten Provinz gelungen, wartet noch ein gutes Stück Arbeit auf Sie, da Sie für die komplette Kontrolle einer Republik mindestens die Hauptprovinz und zwei weitere Regionen Ihr Eigen nennen müssen. Das übergeordnete Ziel ist es schließlich, das komplette Gebiet der ehemaligen KSR mit der KVV-Mission zu beglücken und das in einer begrenzten Zeit, da auch die gegnerischen Machthaber nicht untätig bleiben. **(mt)**



FALLEN EMPIRE

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mirage
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	-
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM min.: 580 KByte + 256 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: VHS-Videocassette mit Tutorial liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

41

BATTLE ISLE DATA DISK II

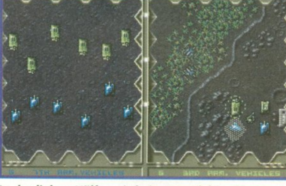

Der Battle Isle-typische gesplittete Bildschirm

Hinter dem unscheinbaren Namen »Data Disk II« verbirgt sich ein eigenständiger Battle Isle-Ableger, der auch ohne das alte Hauptprogramm läuft.

Blue Bytes Strategie-Bestseller »Battle Isle« geht in die 2. Verlängerung: Die »Data Disk II« wendet sich mit ihren neuen Levels nicht nur an die Besitzer dieses Klassikers. Sie läuft auch ohne das alte Hauptprogramm und ist damit selbst für Batte Isle-Einsteiger spielbar.

Austragungsort der kriegerischen Auseinandersetzungen ist diesmal ein fiktiver Mond – daher sind die Grafiken auch in einem entsprechenden Stil gehalten. Krater- und Lavalandschaften bilden die Grundlage für strategische Kämpfe gegen einen zweiten Spieler oder den Computergegner. Zudem gibt es neue Waffensysteme, die speziell auf das Einsatzgebiet zugeschnitten wurden. Eine bebilderte Beschreibung der einzelnen Einheiten findet sich im beigefügten »Waffenbuch«. Unterschiede gibt es beispielsweise betreffs der Beweglichkeit, der Panzerung, Waffenreichweite und Produktionskosten.

Der Bildschirm wurde halbiert, so daß jeder Spieler unabhängig vom Gegner die Züge eingeben kann. Die in sechseckige Felder unterteilte Karte des Kampfgebiets kann jeweils zu der Stelle gescrollt werden, an der man einer Einheit neue Befehle erteilen möchte. Die Befehlsauswahl erfolgt, indem man mit dem Cursor auf eine Einheit fährt, den Mausknopf gedrückt hält und gleichzeitig in eine von vier Richtungen steuert. Wollen Sie eine Einheit bewegen, so zeigt der Computer an, welche Felder innerhalb des Bewegungsradius liegen.


In der linken Hälfte wird ein Kampfablauf zwischen zwei Einheiten dargestellt

In Fabriken kann man entsprechend der Aldiniumvorräte und Schäden in Depots beseitigen. Um eine Schlacht zu gewinnen, müssen Sie entweder das gegnerische Hauptquartier erobern oder alle feindlichen Truppen eliminieren. Hat man einen der 24 Solo-Spieler- oder 8 Zwei-Spieler-Levels gemeistert, erhält man ein Paßwort für die nächste Landkarte. **(tw)**



THOMAS WERNER

Das alte Battle Isle-Spielprinzip hat etwas für sich: einfache Bedienung gepaart mit verständlichen Regeln. Bei der »Data Disk II – Der Mond von Chromos« hat es spielerisch und technisch gesehen keine bemerkenswerten Neuerungen gegeben. Der im Handbuch angekündigte »große Schritt in die Zukunft« war selbst durch intensives Schütteln von Verpackung und Diskette nicht aufzufinden. Wer dieses Programm erwirbt, sollte mit nichts anderem rechnen als 32 neuen Karten. Die zusätzlichen Einheiten haben zwar zum Ursprungsspiel leicht variierende Kampfwerte, was am Ablauf jedoch nicht viel verändert. Selbst beim Packungsdesign muß man sehr genau hinsehen, um einen Unterschied zum Ausgangsprogramm zu entdecken.

Wer Battle Isle mochte, wird mit »History Line 1914-1918« besser bedient. Für Einsteiger mag aber der niedrige Preis ein gutes Argument sein, sich die Data Disk II statt des alten Battle Isle-Hauptprogramms zuzulegen. Mir ist es allerdings völlig unverständlich, warum die Bildschirmtexte dieses deutschen Softwareprodukts auf Englisch ausgegeben werden, während diverse amerikanische Hersteller inzwischen ihre Spiele extra für den deutschsprachigen Markt übersetzen.



BATTLE ISLE DATA DISK II

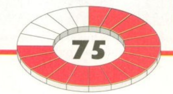
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Blue Byte
Ca.-Preis	DM 60,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,8 MByte

Besonderheiten: Eigenständiger Nachfolger; läuft auch ohne das Battle Isle-Hauptprogramm.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



Happy Windows Collection

Für Microsoft Windows 3.0 und 3.1



Bietet für jeden etwas:

Happy Windows Collection

Jedes Programm nur DM 49,80 unverbindliche Preisempfehlung

Mehr Spaß in den freien Stunden und kostbare Zeit sparen – mit der Happy Windows Collection verbinden Sie das Angenehme mit dem Nützlichen. Wählen Sie jetzt Ihre Happy Windows-Favoriten:

NEU MANDALA – Ein unstillbares Verlangen!

Sie sind gestreßt und wollen sich auf intelligente Weise erholen? Dann öffnen Sie Ihr Mandala-Fenster und trainieren Sie spielerisch Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht! Mandala wird auch Sie in seinen Bann ziehen.

LITERATURVERWALTUNG: Mehr Übersicht per Tastendruck!

"Wo finde ich was?" Je mehr Informationen Sie besitzen, desto schwerer behalten Sie den Überblick. Das läßt sich ändern! Mit der "Literatur-Verwaltung" können Sie Ihre gesamte Bibliothek nach ganz individuellen Kriterien katalogisieren. Zu Ihrem Vorteil: Ohne Umwege sind wichtige Daten auffindund per Tastendruck blitzschnell abrufbar.

DIASCHAU – Bild für Bild ein Erlebnis!

Wenn Sie Ihren Geschäftsbericht mit treffenden Grafiken untermauern wollen oder die Atmosphäre des letzten Urlaubs in Ihr Wohnzimmer zaubern möchten, leistet Ihnen die "Diaschau" wertvolle Dienste. Selbst unterschiedliche Bildformate – ob BMP, TGA oder TIF – lassen sich unter Kategorien ordnen und sind sofort abrufbar.

VIDEOVERWALTUNG: für Ihr privates Kinovergnügen!

"Wo war doch noch der Reißer mit Clint Eastwood?" Wenn Sie alles über Ihre Home-Videothek wissen wollen, sorgt die "Video-Verwaltung" für den nötigen Überblick: Alle wichtigen Daten halten Sie in speziell vorbereiteten Menüs fest. Jetzt nur noch abrufen und auswählen!

BIORHYTHMUS – reisen Sie in Ihr Inneres!

Sie wollen Ihr Leben noch erfolgreicher planen? Per Tastendruck erfahren Sie, wann Sie Ihre Kräfte am besten einsetzen sollten. Neu: "Biorhythmus" gibt es auch als Partner-Version für die Lebensplanung zu zweit!

DARK FADER: Ihr Monitor dankt es Ihnen!

Sie machen PC-Pause und die Bildröhre leidet. Schluß damit! Der Bildschirm-Schoner "Dark Fader" läßt mit 29 lustigen Film-Ideen erst gar keine Langeweile aufkommen: Sie selbst führen Regie und können einzelne Sequenzen zu ganzen Serien zusammenschalten.



ICON-DESIGNER: Verschönern Sie Ihre Windows-Oberfläche!

Ganz einfach: Mit der Maus fangen Sie ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon-Designer nach. Eine ebenso simple wie originelle Art, Windows und die Icons zu verschönern.

MUSIK-ARCHIV – Kennen Sie Ihren Plattenschrank aus dem eff-eff?

Die Party-Stimmung steigt. Wo ist der nächste Top-Hit? Mit dem Musik-Archiv ordnen Sie jetzt Ihren gesamten Platten- und CD-Bestand, legen nach eigenen Suchbegriffen ab und entwickeln ganz nebenbei Ihr ganz persönliches Musik-Lexikon. Wann bestellen Sie Ihre Software nach Noten?

BOBBY IM TAL DER KÖNIGE – endloser Spiel-Spaß für die ganze Familie.

Jetzt gibt es vier neue Windows-Spiele für die ganze Familie: "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble". Ganz gleich, ob Sie einfach Spaß haben wollen, Ihr Geschick testen oder Ihre Intelligenz herausfordern – hier ist für jeden etwas dabei.

MEGA ALBUM 1: Haben Sie Ihre Grafik-Dateien im Griff?

Ob WMF, PCS, GIF oder BMP – mit dem "Mega Album 1" lassen sich Grafiken unterschiedlichster Formate in separaten Alben übersichtlich ordnen. Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab.

Der „ADRESSEN-MANAGER" bringt Ihren Geldbeutel zum Lachen!

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einkopieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck,... Hört sich das nicht alles nach einer teueren Adreßverwaltung an? Irrtum! Wenn Sie viel Geld sparen wollen, liegen Sie mit dem "Adreß-Manager" goldrichtig!

Haben Sie Ihren Happy-Windows-Favoriten gefunden? Einfach die Bestellkarte "PC-Software" in diesem Heft oder den nebenstehenden Coupon ausfüllen und gleich absenden oder faxen. Sie wollen sofort loslegen? Dann nutzen Sie einfach den

Eilbestell-Service:
Tel. (08121) 769-102
Fax: (08121) 769-103

Natürlich erhalten Sie die Happy Windows Collection auch im guten Fachhandel!

Ja, ich bestelle

____ Expl.

____ Titel

zum Preis von **DM 49,80** zuzüglich DM 5,– Verpackungskosten, unabh. von der bestellten Stückzahl

❍ per Verrechnungsscheck
❍ per Rechnung
❍ 3,5 Zoll-Disketten ❍ 5,25 Zoll-Disketten

Name

Straße

PLZ/Ort/Zustellpostamt

DMV-Software • Postfach 1146 • W-8011 Poing b. München
Telefon (08121) 769-102 • Fax (08121) 769-103

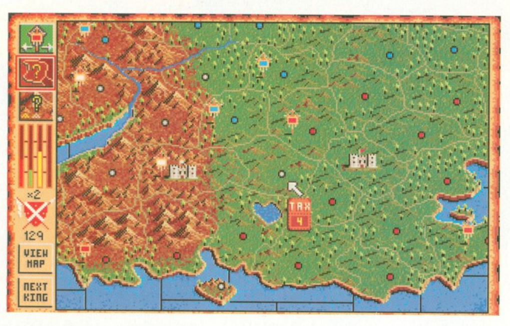
045000



DMV Software, Postfach 1146, W-8011 Poing b. München

VIKINGS

Königreiche erobern bis zum Abwinken: Hier können Sie wieder einmal zeigen, was Sie beim Brettspiel »Risiko« gelernt haben.



Am Mauszeiger können Sie ablesen, wie hoch die Steuereinnahmen eines Gebietes sein werden

Seit der Fensehserie »Wickie und die starken Männer« scheinen Wikinger sich gut als Werbeträger zu eignen. Anders könnte man kaum den Umstand erklären, warum für den Titel und das Packungsbild dieses Programms die berüchtigten »Nordmänner« herhalten mußten. Bei »Vikings« taucht als Feigenblatt nur ein gewisser Erik der Wikinger auf, der im sogenannten historischen Szenario Schottland und Skandinavien besetzt hält. Außer durch seinen exotischen Namen unterscheidet er sich jedoch in keinster Weise von den anderen fünf Regenten. Über die anwählbare Schwierigkeitsstufe wird zunächst die Menge Ihres Goldes, das Verhalten der computergesteuerten Gegner und die Anzahl der vorhandenen Armeen festgelegt. Wahlweise können Sie auch gegen bis zu fünf menschliche Mitspieler antreten. Lädt man nicht das historische Szenario, so kann man entweder gezielt die Lage seines Königreiches aussuchen oder den Zufall entscheiden lassen. Da es sich ohne Untertanen schlecht regiert, gilt Ihr erster Gedanke in jeder Spielrunde der Ernährungssituation der Bevölkerung. Ein flexibler Mauszeiger zeigt an, wie die momentane Nahrungsmittelversorgung aussieht und ob man Schritte gegen eine sich abzeichnende zukünftige Hungersnot in die Wege leiten sollte. Bei Bedarf können Sie Lebensmittel an die Bevölkerung verteilen oder neues Ackerland bereitstellen.

Dem Mauszeiger ist ferner zu entnehmen, welches Steueraufkommen aus dem jeweiligen Land zu erwarten wäre. Gebiete mit hohem Geldausstoß können schnell Begehrlichkeiten beim freundlichen Tyrannen von nebenan wecken und sollten daher gut geschützt werden. Ebenso ist es rat-

THOMAS WERNER

Offensichtlich wollte Krisalis im Kielwasser von »Castles II« mitschwimmen. Damit die Ähnlichkeit dem Käufer nicht schon im Laden ins Auge fällt, wurde das Spiel mit dem Wikinger-Titel getarnt. Atmosphärisch kann dieses Programm nicht viel bieten; akustisch hat man in der vorliegenden PC-Version sogar gänzlich auf Soundeffekte und Musik verzichtet. Gelungen ist jedoch das für ein Strategiespiel dieser Gattung auffallend schöne und flüssig scrollende Spielfeld.

Der verwandlungsfähige Mauszeiger macht das Studium endloser Tabellen überflüssig. Diesem Kniff verdankt »Vikings« seine relativ zufriedenstellende Wertung. Hätte man sich in punkto Szenario und Abwechslung mehr einfallen lassen, wären noch einige Punkte mehr drin gewesen. So bleibt nur eine weitere mittelmäßige Variante des Erobere-Königreiche-Spielsystems.



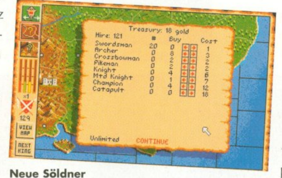
Hier planen Sie Ihre nächsten Schandtaten

Über das Meer hinweg wird per Invasionsflotte expandiert

Ein Überblick über das Spielfeld, auf dem Sie Ihren Machthunger befriedigen

sam, sich erst einmal alle einträglichen Nachbarprovinzen unter den Nagel zu reißen, damit Ihr Finanzminister wieder etwas zu lachen hat. Die sauer verdienten Steuergroschen Ihrer Landeskinder lassen sich in viele hübsche Dinge wie Festungen und neue Armeen umsetzten. Jede Truppenkategorie hat bestimmte Fertigkeiten; die Armbrustschützen beispielsweise eignen sich hervorragend für die Verteidigung Ihrer Burgen, während die Schwertkämpfer zwar relativ schwach aber dafür preiswert und universell einsetzbar sind. Burganlagen haben einen positiven Einfluß auf die Moral der in den angrenzenden Gebieten stationierten Armeen, sowie auf das Bevölkerungswachstum und ermöglichen das Anwerben einer höheren Anzahl von neuen Soldaten. Die Ausbaumöglichkeiten reichen vom Turm (Außenposten) bis hin zum Stammschloß. Um Truppen auf dem Wasserweg zu verschieben, sollte man auch an die Anlage von Häfen denken. Später können Sie Flotten aus Schiffen mit unterschiedlichem Fassungsvermögen aufbauen. Wie auch für bestimmte Armeeteile und den Festungsbau benötigen Sie dazu ausreichend viele Rohstoffe. Holz, Stein und Eisen sind die Materialien, ohne die eine militärische Expansion bald scheitern würde. Glücklicherweise können diese Stoffe gegebenenfalls gekauft oder bei einem Überschuß wieder abgestoßen werden. Holz und Stein wird in einigen Gebieten automatisch produziert; um Ihren Eisenbedarf zu decken, sollten Sie in bergigem Gelände nach Erz suchen und die Ressourcen in Bergwerken abbauen lassen.

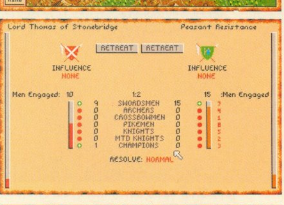
Um nun endlich einige friedliche Regionen zu überfallen, rüsten Sie Armeen aus und entsenden Ihre Söldner. Die in einer Spielrunde überwindbare Entfernung hängt davon ab, durch welche Art von Gelände der Marsch geht. In Landstrichen die noch kein König für sich beansprucht, werden Sie auf den Widerstand freiheitsliebender Bauern stoßen, welche die Vorteile eines geregelten Steuereintreibewesens noch nicht zu schätzen gelernt haben. In bereits von einem Gegenspieler besetzten Provinzen müssen Sie mit den dort stationierten Truppen zu einem tragfähigen Konsens kommen. Dieser wird meist durch eine bestimmte Konfliktlösungsmethode namens »Schlacht« erzielt. Auf einer Übersichtstafel können Sie in Zahlenwerte und Balken ausgedrückt verfolgen, wieviele gegnerische und eigene Männer noch im Kampfgetümmel mitmischen. Sollten Sie kalte Füße bekommen, dann können einzelne Truppenteile aus der Schlacht abkommandiert oder ein kompletter Rückzug vorgenommen werden. Gegnerische Burganlagen werden bei einer Belagerung erst einmal mit Katapulten sturmreif geschossen. **(tw)**



Neue Söldner können angeworben werden



Bei der Belagerung einer Burg kommen die Katapulte zum Einsatz – symbolisiert durch die Balkendiagramme



Im Schlachtmodus wird das Kräfteverhältnis zwischen den beiden angetretenen Armeen dargestellt

Final Battle Results

Lord Thomas of Stonebridge Start	Died	Wounded	Remain		Lord Eric of the Vikings Start	Died	Wounded	Remain
14	6	2	8	Swordsmen	22	19	3	3
3	0	0	3	Archers	0	0	0	0
1	0	0	1	Crossbowmen	0	0	0	0
1	1	0	0	Pikemen	0	0	0	0
2	0	0	2	Knights	0	0	0	0
1	0	0	1	Mtd Knights	0	0	0	0
2	1	0	1	Champions	0	0	0	0
24	8	2	16	Final Totals	22	19	3	3

INVADERS VICTORIOUS!
After suffering DEVASTATING losses, Lord Eric decided to retreat his forces and regroup to fight another day... Victorious, and taking MEDIUM losses, Lord Thomas declares Oxford a part of Stonebridge kingdoms domain!

Die Verlustliste und das Ergebnis des Kampfes



IM WETTBEWERB

Empire Deluxe	79
Spaceward Ho	74
Castles II	72
Erben des Throns	67
VIKINGS	**59**

Obwohl Vikings keinen schlechten Eindruck macht, gerät es mit seinem biederen Ambiente etwas ins Hintertreffen. Die Mitbewerber im Eroberungs-Genre bieten mehr Spielwitz. Das leichtverdauliche Castles II ist besonders gut für Einsteiger geeignet, während Empire Deluxe mit seinem Editor auch Profis begeistert. Von Erben des Throns und Spaceward Ho sind komplett eingedeutschte Versionen erhältlich.



VIKINGS – FIELDS OF CONQUEST

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ❑ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Krisalis
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ungenügend

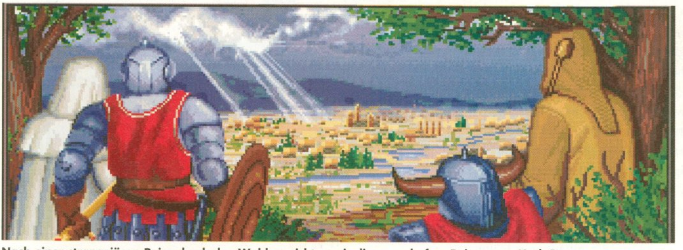
Freies RAM: min. 525 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte

Besonderheiten: Bis zu sechs Personen können mitspielen.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

59

EYE OF THE BEHOLDER III



Altbau-Sanierung in Rollenspiel-Manier: Wo Monsterhorden eine jahrtausende alte Ruine besetzen, wird es den Veteranen aus Waterdeep nicht so schnell langweilig.

Nach einer strapaziösen Reise durch den Wald erreichten wir die sagenhaften Ruinen von Myth Drannor

Rollenspiel-Helden kennen keine geregelten Arbeitszeiten. Kaum will man die vielen Überstunden abbauen, die sich bei der Bekämpfung des Bösen im Tempel Darkmoon angesammelt haben, naht ein neuer Auftrag. Das Helden-Quartett sitzt humpenschwenkend in der Taverne des schönen Städtchens Waterdeep, als ein unheimlicher Fremder hervortritt. Er bittet die Party um einen Besuch der Ruinen von Myth Drannor. Diese Stadt ist schon vor 1000 Jahren untergangen, doch in letzter Zeit gehen hier unheimliche Dinge vor. Unsere Heroen kommen nicht mal zum Austrinken, denn ein Zauberspruch teleportiert sie flugs zum Schauplatz der neuen Abenteuer.

Nach zwei erfolgreichen »Eye of the Beholder«-Rollenspielen mußte Hersteller SSI für den Abschluß dieser Fantasy-Trilogie das Programmierteam austauschen. Die Beholder-Väter von Westwood wechselten in die Fittiche der Konkurrenzfirma Virgin Games, woraufhin man bei SSI die neue Folge mit dem Untertitel »Assault on Myth Drannor« alleine entwickelte. Spielsystem und Steuerung blieben im wesentlichen unverändert; Stammspieler dürfen Ihre Lieblingscharaktere aus Beholder II importieren. Alternativ bastelt man ein ganz neues Heldenquartett, das von Beginn an recht hohe Erfahrungswerte besitzt. Im Lauf des Spiels können zwei weitere Charaktere dazustoßen und die Anzahl der Gruppenmitglieder auf maximal sechs Personen erhöhen. Wer sich überhaupt nicht mit Elfen, Paladinen und den vielen Talentpunkten herumschlagen will, lädt einfach die fix und fertige »Quick Start Party«, um

ERSTE SCHRITTE

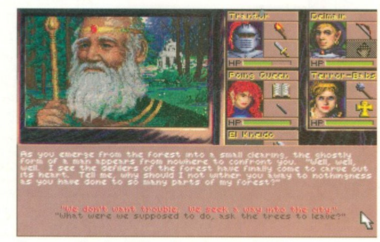
- **Viel Wald, aber kein Fortkommen? Klappern Sie alle Bäume ab; viele Stämme lassen sich zu Kleinholz verarbeiten und geben Durchgänge preis. Geholzt wird aber nur mit einer Axt.**
- **Verloren im ersten Gestrüpp-Labyrinth? Sie brauchen die »ewige Fackel«, mit der sich dann einige Bäume wegschmoren lassen, die Axt-resistent sind.**
- **Wo geht's nach Myth Drannor? Spüren Sie im Wald die Lichtung auf, wo der baumfreundliche ältere Herr eine Prüfung veranstaltet – vorher speichern! Hat man's geschafft, die Lichtung verlassen und wieder ein paar Schritte zurück gehen. Zur Rechten ist jetzt ein Durchgang sichtbar.**



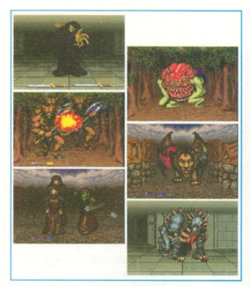
Unfreundliche Trolle haben sich hier eingenistet



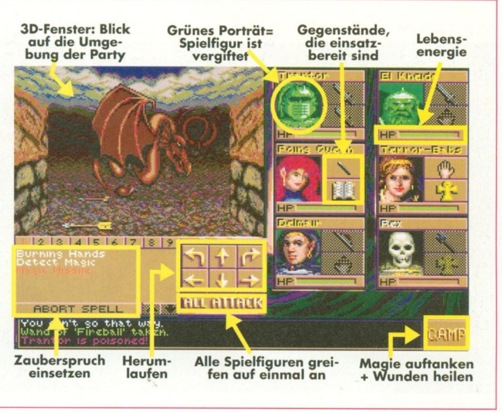
Nach Einsatz des »True Sight«-Zauberspruchs werden alle magischen Gegenstände blau angezeigt



Nur wenn Sie eine Prüfung bestehen, erscheint im Wald der Durchgang zu Myth Drannor



Im ganzen Spiel gibt es über 30 verschiedene Monstertypen



Übersichtlichkeit hat bei der Bedienung der Beholder-Spiele Tradition

flugs mit dem Spiel zu beginnen. Zunächst regiert die Devise »Ich glaub', ich steh im Wald«. Gesunde Bäume, saftige Wiesen und Vogelgezwitscher empfangen Ihre Helden, gefolgt von allerlei komischen Typen, die nicht gerade ein Picknick veranstalten wollen. Nach einem freundlichen Dialog mit einer Art Bürgerwehr, die böse Grabräuber verscheuchen will, stößt man auf die ersten Monsterausläufer. Danach ist reger Axt-Einsatz gefragt, denn viele Bäume lassen sich mit drei Hieben umhauen. Nur durch erbarmungslose Rodung erhält die Party Zugang zu anderen Gefilden des Spielgebiets. Neben Freiluftfreuden stehen auch Dungeon-Besuche in gruseligen Gruften an. Über viele Umwege gelangt man schließlich zum großen Duell mit dem Oberschurken Acwellen (seines Zeichens ein »Lich«, eine Art untoter Magier). Wie schon seine Vorgänger zeichnet sich

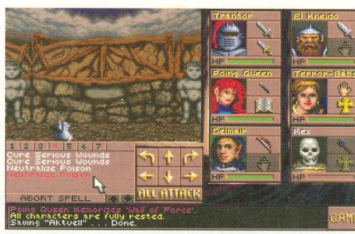


Hier ein erstes Bild der deutschen Version, die in wenigen Wochen erscheinen soll

Beholder III durch eine elegante Mausbedienung aus. Um Gegenstände einzusammeln oder anzuwenden genügt ein müder Klick; Tastatureingaben sind lediglich beim Benennen gespeicherter Spielstände nötig. Sie sehen die Umgebung perspektivisch aus der Sicht Ihrer Spielfiguren in einem 3D-Fenster, das bei jedem Schritt ruckartig aktualisiert wird. Monster erkennt man so schon aus einiger Entfernung, kann sie bereits mit Distanzwaffen angreifen oder kurzerhand davonlaufen. Die aufwühlenden Kämpfe finden in Echtzeit statt: Durch Anklicken einer Waffe schlägt ein Charakter zu; danach ist diese Waffe für einige Erholungssekunden blockiert. Dank des neuen »All Attack«-Kommando sparen Sie sich einiges an Gefummel. Mit einem Mausklick hauen jetzt alle Spielfiguren, die für diesen Modus freigegeben wurden, auf einmal zu. Rechts von

HEINRICH LENHARDT

Die Beholder-Titel waren bislang ein guter Tip für alle, die bei einem leicht zugänglichen Rollenspiel ihren Spaß haben wollte. Am jüngsten Sproß dieser Serie werden aber nur hartgesottene Freaks ihre Freude haben, denn SSI hat nicht nur in punkto Komplexität und Puzzledichte, sondern auch bei der Anzahl der fiesen Stellen zugelegt. Den Wechsel des Entwicklungsteams sieht man Beholder III auch bei anderen Details an. Die Grafik ist manierlich, aber nicht so schön wie die der Vorgänger. Story und Spielatmosphäre haben gelitten; lediglich akustisch gibt es dank einer Reihe netter Digi-Sounds eine Steigerung zu vermelden.
Der Einstieg in diesen Titel ist mit dem dumpfen Bäumefällen und herumirren bemerkenswert eklig. Angesichts solcher unübersichtlichen Passagen geht mir die penetrante Automapping-Verweigerung langsam auf die Nerven. Auch wenn Beholder III etwas uninspiriert wirkt und nicht an den Vorgänger herankommt, hat es für fortgeschrittene Rollenspieler seinen Reiz. Der Entdeckerdrang motiviert trotz einiger anhaltend nerviger Passagen dazu, sich zu neuen Gefilden, Puzzles und Gegnern vorzukämpfen.



Die Magie macht's: Durchs Einsacken von Schriftrollen bilden sich Ihre Zauberer fort



IM WETTBEWERB

In der dicht besiedelten Rollenspiel-Oberklasse geht der dritte Beholder-Titel etwas unter. Er schneidet wegen Defiziten bei Grafik und Spielspaß sogar schlechter ab als sein Vorgänger. Ansprechende Fantasy-Unterhaltung für Fortgeschrittene wird rund um Myth Drannor zweifelsohne geboten, aber für Superlative ist die Konkurrenz zuständig: Bessere Grafik, mehr Spieltiefe und nicht zuletzt ein schönes Automapping bietet unser Referenz-Rollenspiel Ultima Underworld II.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	94
Might & Magic IV: Clouds of Xeen	79
Eye of the Beholder II	78
EYE OF THE BEHOLDER III	**73**
The Legacy	70
Legends of Valour	49

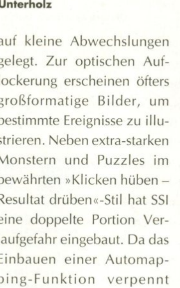


Per Anklicken des gewünschten Durchgangs kreucht die Gruppe ins Unterholz

der 3D-Ansicht sind die Porträts Ihrer Helden angeordnet. Die Gegenstände, welche die Recken in ihren beiden Händen tragen, können durch einfaches Anklicken eingesetzt werden. Visiert man mit dem Cursor das Charakter-Bildchen an, bekommt man das gesamte Inventar nebst Talentwerten der jeweiligen Spielfigur in ungekürzter Originalversion serviert.

Unentbehrliche Dienste für die ganze Familie leisten wieder einmal die Zaubersprüche. Beholder III bietet das magische Standard-Repertoire, welches wir schon aus den Vorgängern kennen. Monstern knallt man »Magic Missiles« oder »Fireballs« vor den Latz, kuriert angeschlagene Kollegen mit »Heal Wounds« oder belegt die ganze Bagage mit einem Schutzzauber, um die Wirkung gegnerischer Angriffe zu mildern. Da beim dritten Teil Helden und Monster mehr Erfahrungsstufen auf dem Kasten haben, gibt es auch ein paar handverlesene, extra-starke neue Zaubersprüche für erfahrene Magier und Kleriker.

Bei Beholder III haben die Programmierer besonderen Wert



auf kleine Abwechslungen gelegt. Zur optischen Auflockerung erscheinen öfters großformatige Bilder, um bestimmte Ereignisse zu illustrieren. Neben extra-starken Monstern und Puzzles im bewährten »Klicken hüben – Resultat drüben«-Stil hat SSI eine doppelte Portion Verlaufgefahr eingebaut. Da das Einbauen einer Automapping-Funktion verpennt wurde, sollte der geplagte Spieler hier und da eine Karte auf Papier mitzeichnen, um nicht eine wichtige Passage zu übersehen oder sich in einem der beliebten Labyrinthe hoffnungslos zu verfranzen. **(hl)**

THOMAS WERNER

Technisch habe ich nichts an Eye of the Beholder III auszusetzen; schließlich kann auch ein Spiel Spaß machen, das weniger aufwendig gestaltet ist als Ultima Underworld. Die Bedienung ist schön simpel gehalten; Sound und Grafik sind zufriedenstellend – was will man mehr?

In der Tat ist man zunächst motiviert, seine Helden zu einem weiteren Sieg über die Mächte der Finsternis zu führen. Sehr bald jedoch wandelt sich diese Begeisterung in Frust. Der Schwierigkeitsgrad ist dermaßen hoch, daß Anfänger kaum ein Bein auf die Erde bekommen. Wer nicht hurtig alle Magietricks beherrscht und sich auch sonst flink seiner Haut zu erwehren weiß, hat gegen die Monsterübermacht keine Chance.

Man fühlt sich wie im städtischen Schlachthof; ein Rollenspiel, bei dem innerhalb kürzester Zeit alle Partymitglieder wieder und wieder niedergemetzelt werden, macht keinen Spaß. Zudem wird man quasi zum Holzfäller und muß anfangs so viele Bäume massakrieren, daß die weltweite Rodung der Regenwälder dagegen mickrig wirkt. Die Rollenspielproduzenten sollten sich mal ein altes Motto aus dem Straßenverkehr zu Herzen nehmen: »Fair geht vor«.

Die Burschen im Mausoleum hauen Ihre Helden aus den Sandalen – Sie hatten doch vorher den Spielstand gespeichert?



EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 562 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Charaktere aus Beholder II können importiert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



Spiele-Tests

WORLDS OF LEGEND
SON OF THE EMPIRE

Ein weiteres Mal ranken sich die Legenden um den geheimnisvollen Kontinent Trazere. Die Zeit für neue Helden ist gekommen.



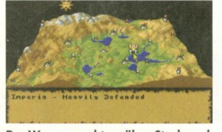
Charaktergenerierung der farblosen Art: die Berufe der vier Gruppen-Mitglieder sind vorab festgelegt



Wild metzeln Ihre Gefährten drauflos – von Taktik keine Spur

Es ist noch gar nicht lange her, da gingen Sie und Ihre Kumpanen in die Geschichtsbücher von Trazere ein. Klirrenden Schwertes und klimpernder Rüstung wurde damals die Inkarnation des Bösen in die Hölle zurückgeschickt. Dieser Triumph wird nun schon seit Wochen bei Wein, Orc und Gesang gefeiert, doch just als Sie sich einen weiteren Krug Honigmet einschenken, wird die Dauerorgie durch einen mysteriösen Boten aus dem »Empire of the Moon« jäh unterbrochen. Er überbringt eine schreckliche Botschaft von Ihrer Tante: Der Imperator ist tot – und sein mutmaßlicher Mörder ist sogar schon gefunden. Jener Bösewicht hört auf den befremdlichen Namen Ti-Mann MoChun. Ohne Zögern wühlen Sie Schwert und Plattenrüstung hervor und machen sich zusammen mit Ihren drei Gefährten auf den Weg, um die grausame Tat zu rächen.

Sollten Sie bereits das erste Abenteuer der »Legend«-Reihe bestanden haben, können Sie problemlos mit Ihren alten Charakteren weiterspielen. Neulinge dürfen sich ihre Rollenspiel-Combo in einem Charakter-Editor zusammenstellen, wobei die Zusammensetzung jedoch streng reglementiert ist. Ihre Gruppe besteht grundsätzlich aus einem Barbaren, einem Barden, einem Mörder und einem Zauberkundigen.



Per Wappen geht es über Stock und Stein. Passen Sie auf, daß Sie kein anderes Wappen streifen

Die Reise beginnt in Imperia bei Tante Sushiana (nicht zu verwechseln mit einem bekannten japanischen Gericht), von wo aus Sie das gesamte Land bereisen können. Dies geschieht über eine perspektivisch dargestellte Landkarte, auf der per Mausklick das Ziel bestimmt werden kann. Steigen Sie hingegen in tiefe Dungeons hinab, wechselt die Darstellung in einen isometrischen 3D-Modus, wobei Monster und Charaktere als kleine animierte Figuren gezeigt werden.

Jedes Mitglied der Gruppe ist via Maus einzeln steuerbar, kommt es jedoch zum Kampf mit Monstern, agieren Ihre Helden größtenteils selbständig. Lediglich die Magie muß von Hand ausgewählt und verschossen werden. Wichtig ist hier allerdings, daß Ihr Magier stets genügend Formeln vorbereitet hat. Denn jedem Spruch geht ein ausgiebiges Mixen von Kräutern und anderen Zutaten voran. Damit Sie sich in den Tiefen der Gewölbe nicht verlaufen, ist wie schon im ersten Teil Elliot der »Kartendrache« mit von der Partie, der beflissentlich einen Plan aller bereits besuchten Dungeon-Räumlichkeiten anfertigt. **(mt)**

MICHAEL THOMAS

Es ist keineswegs verwerflich, ein altes Spiel aufzupeppen und es als Teil 2 einer Saga anzupreisen, solange die Programmierer sich bemühen, diverse Unzulänglichkeiten zu verbessern oder neue Features einzubauen. Bei »Son of the Empire« glaubte man wohl, dies nicht nötig zu haben.
So quält nach wie vor eine zurückgebliebene 16-Farben-Grafik das Auge, pfeifen wenig ansprechende Töne aus dem Lautsprecher und humpeln die Abenteurer in nicht sonderlich detaillierten Dungeons durch die Gegend. Zudem läßt die rollenspielerische Tiefe nach wie vor zu wünschen übrig. Dies zeigt sich in den reichlich unflexiblen Echtzeit-Schlachten, auf die man kaum Einfluß hat und den unzureichenden Möglichkeiten, Gegenstände zu manipulieren.
Sonderlich komplizierte Puzzles sucht man ebenfalls vergebens. Alles beschränkt sich darauf, hier einen Knopf zu drücken und da einen Schlüssel zu benutzen.



WORLDS OF LEGEND SON OF THE EMPIRE

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig und anspruchslos
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

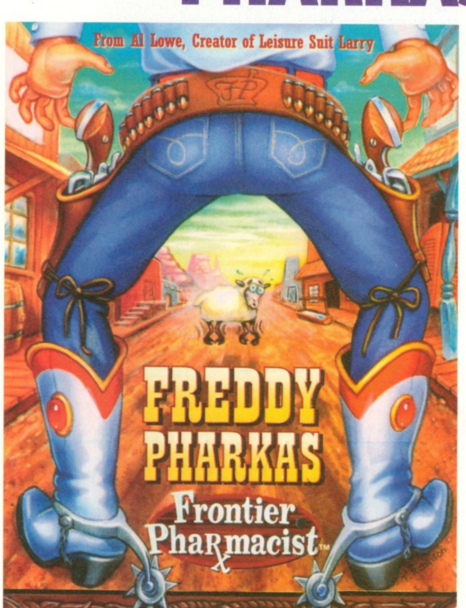
Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Automapping, wobei die Karten mit dem Spielstand gespeichert werden.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.

37

FREDDY PHARKAS



FRONTIER PHARMACIST

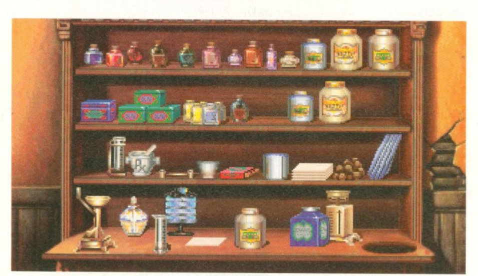
Hat Ihre Abiturnote nicht fürs Pharmaziestudium gereicht? Mit dem neuesten Abenteuerspiel von Larry-Erfinder Al Lowe können Sie den Numerus Clausus geschickt umgehen – wenn Sie bereit sind, im Wilden Westen Ihre Pillen zu drehen.

Echte Männer sterben in Ihren Stiefeln. Solche markigen Sprüche kann man gut klopfen, wenn man mit seinem Revolver auf wehrlose Blechdosen und Flaschen zielt. Echte Bösewichte schießen zurück – diese unangenehme Erfahrung mußte auch der junge Freddy Pharkas machen, der sich bis dato für den besten Pistolenstützen »westlich von Durango und nördlich von Abilene« gehalten hatte. Glück im Unglück: Sein erster ernsthafter Gegner begnügte sich großzügigerweise damit, daß nur eines von Freddys Ohren die Radieschen von unten belauscht. Der Schock eines abgeschossenen Körperteils wirkte jedoch nachhaltig; daher umgab sich Freddy fortan mit einem Schutzwall aus dicken Lehrbüchern und wurde Apotheker. Irgendwie zog der Pulverdampf ihn jedoch noch immer an; folglich ließ sich Pharkas in einem kleinen Wildweststädtchen mit dem schönen Namen Coarsegold nieder, wo er noch echten Pioniergeist antreffen konnte. Ganz ohne Reiz war das Leben dort wirklich nicht. Besonders Penelope, die Lehrerin, konnte den harten Alltag vergessen machen... wäre Freddy nur



HEINRICH LENHARDT

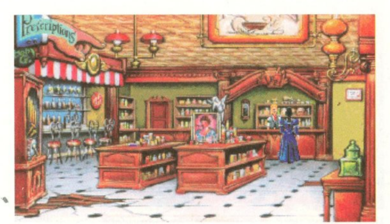
Schön, daß Al Lowe nach zuletzt recht müden Auftritten seinem Adventure-Helden Larry Laffer eine Ruhepause gönnt. Weniger schön, daß Nachfolger Freddy Pharkas ein erschütternd farbloser Allerwelts-Charakter ist. Und damit sich auch ja niemand mit dem neuen Adventure zu schnell anfreundet, lauern im ersten Abschnitt Spielspaß-Killer, die selbst für Sierra-Verhältnisse außergewöhnlich konzentriert auftreten. Die »Puzzles« beschränken sich hier fast ständig darauf, Rezepte in der Dokumentation nachzuschlagen. Nichts gegen eine Runde Kopierschutz in Ehren, doch ab dem dritten Mal nervt das Mixen nur noch. Die fummelige Prozedur strotzt zudem nicht gerade vor Unterhaltungswert – nur weil man vergißt, den Korken aufs Fläschchen zu stöpseln, darf man die Ladung Pillen nochmal anrichten.
Jenseits des ziemlich verkorksten Einstiegs gibt's doch noch ein manierliches Abenteuerspiel. Grafik und Sound sind picobello, das Wildwest-Szenario entbehrt nicht einer gewissen Originalität und trotz einiger fehlzündender Gags ist der Humor-Level erquicklich hoch. Die professionelle technische Qualität kann nicht ganz darüber hinwegtrösten, daß der Spielwitz kaum auf Touren kommt und die Komplexität enttäuschend ist. Freddy Pharkas hat nicht das Zeug zum Kulthelden – es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Unterschriftslisten der Aktionsgruppe »Wir wollen unsern Larry wieder haben« auftauchen.



In diesem Labor werden die Arzneien zusammengebraut



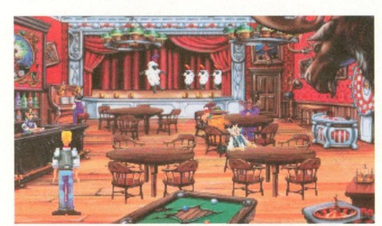
Die Main Street von Coarsegold im Cinemascope-Format



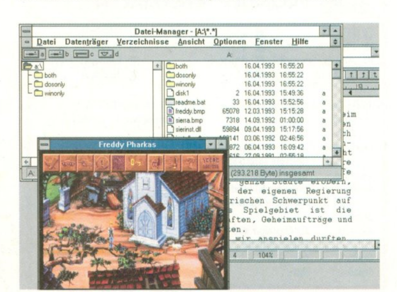
Das Reich von Freddy: seine Apotheke

nicht so schüchtern gewesen. Sicher würde er noch heute in stiller Anbetung vor sich hinschmachten, wenn es nicht zu jenen denkwürdigen Ereignissen im Jahre 1888 gekommen wäre, in deren Verlauf er endlich sein Leben in die richtigen Bahnen lenken konnte.

Der berüchtigte Al Lowe ist für diesen Wildwestspaß verantwortlich – sein Spitzname »Dirty Old Man« rührt daher, daß er bislang seine geheimsten Phantasien mit seinen Larry-Spielen auslebte. Einiges von dem zweideutigen Larry Laffer-Humor findet sich auch bei Freddy Pharkas wieder. Generell wurden vom Zuschnitt her sicher gerade auch die älteren Semester unter uns Computerspielern als Zielgruppe anvisiert. »Freddy Pharkas« ist eine verrückte Mischung aus Wildwestparodie und Apothekensimulation. Besonders zu Beginn dürfen Sie sich ausführlich mit der hohen Kunst der



Im Saloon tanzen Schafe zu »Mary hat ein kleines Lamm«



Freddy Pharkas läuft auch unter Windows, wird dann aber ein ganzes Stück langsamer

THOMAS WERNER

Der Wilde Westen wurde bislang im Gegensatz zum Weltraum kaum in Software-Form umgesetzt. Irgendwie ist man daher schon recht skeptisch, denn vielleicht gibt es ja auch einen guten Grund für die Western-Abstinenz der Spieleentwickler. Überraschenderweise ist »Freddy Pharkas« von der Atmosphäre her sehr gut gelungen.

Ich bin normalerweise nicht leicht für jenen Abschnitt aus der nordamerikanischen Vergangenheit zu begeistern, aber diese witzig aufgezogene Parodie konnte mich schon an den Bildschirm fesseln. Mit viel Liebe zum Detail wurden die Graphiken, Charaktere und Gags entworfen. Die akustische Untermalung trägt dazu nicht unwesentlich bei; aus einer Kirche dringt Orgelmusik, schon von Ferne hört man das Klavier aus dem Saloon und eine Wetterfahne quietscht im Wind.

Unerfreulicherweise leidet auch »Freddy Pharkas« unter der alten Sierra-Krankheit: entweder sind die Puzzles leicht zu durchschauen oder die Lösung ist mäßig logisch. Es gibt auch Stellen, an denen man bloß nicht einen pixelgroßen Gegenstand übersehen darf, ohne den man rettungslos verloren ist. Noch unverschämter sind jedoch einige technische Macken – oft kann man x-mal auf eine Person oder eine Stelle im Bild klicken, bevor man durch Zufall die millimetergenau anzusteuernde Position trifft. Solche Klopse sind einfach frustrierend und sollten wirklich nicht vorkommen.

Pharmazie beschäftigen. Aus einem beiliegenden kleinen medizinischen Handbuch entnehmen Sie die Mischungsverhältnisse für jedes Rezept, um die Pülverchen und Mixturen nicht allzu ungesund für Ihre Kunden werden zu lassen. Im kleinen Laboratorium werden so aus den verschiedenen Substanzen Pillen und Tränke hergestellt – wobei Sie für die Dosierung auf die simulierte Waage und Meßbecher zurückgreifen müssen. Wie es sich gehört, wurde auch an einen Kocher gedacht sowie an einen Vorrat von Fläschchen für das fachgerechte Abfüllen Ihrer Kreationen. Medizinisches Know-how ist ausgesprochen wichtig für ein Städtchen wie Coarsegold, da der Doktor hier durch den ihn umgebenden Whiskeydunst quasi nur noch Ferndiagnosen stellen kann.

Irgendetwas scheint in Coarsegold jedoch nicht ganz zu stimmen. Nach und nach schließt ein Geschäft nach dem anderen – und das nicht etwa wegen der unbarmherzigen Rezession. Der örtliche Sherrif nimmt seine Pflichten beängstigend ernst und nutzt jeden Paragraphen, um die Main Street zum Zentrum einer Geisterstadt zu machen. Brandvorschriften werden beispielsweise derart gebeugt, daß selbst Freddy ein Verlust seiner Existenzgrundlage droht. Die Situation eskaliert schließlich, als mehrere Katastrophen über den Ort hereinbrechen. So steht die Stadt kurz vor einem schleimigen Ende, als eine Herde wildgewordener Weinbergschnecken auf der Flucht vor sämtlichen Küchenchefs San Franciscos dem Ort zustrebt. In der allgemeinen Panik kann natürlich nur Freddy Phar-

Auch als Held stirbt es sich einsam



IM WETTBEWERB

Monkey Island II	93
Space Quest V	77
FREDDY PHARKAS	**68**
Eco Quest II	65
Leisure Suit Larry V	62

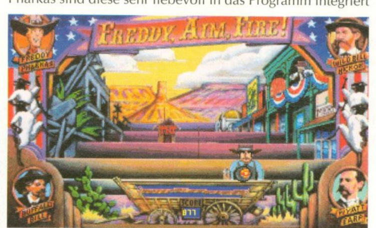
Ein Wildwest-Abenteuerspiel ist eigentlich eine recht einmalige Sache, doch was Humorgehalt und spielerische Klasse betrifft, kann Freddy Pharkas der Adventure-Referenz Monkey Island II nicht das Wasser reichen. Space Quest V reizt das Zwerchfell ebenfalls mehr als die Cowboy-Story und ist minimal komplexer. Einsteiger werden mit Eco Quest II sicher gut bedient, das mit seinem Umwelt-Touch nicht ganz so albern auftritt, jedoch noch immer sehr unterhaltsam ist. Etwas abgeschlagen ist der bis dato letzte und leicht lustlose Teil von Al Lowe's Larry-Serie.



Sie erhalten auch Einblick in ein Wildwest-Freudenhaus

kas die Weichtiere aufhalten.

In typischer Sierra-Manier werden sämtliche Aktionen über eine Handvoll Symbole gesteuert. Zum Aufnehmen oder Manipulieren von Gegenständen wählen Sie zunächst das entsprechende Symbol an und klicken anschließend auf den Gegenstand. Läuft Ihr Alter Ego über die Main Street, so wird beim Übergang in ein anderes Bild weich gescrollt. Ausgesprochen wichtig sind Gespräche – bei den oft recht ausführlichen Dialogen werden die Köpfe der gerade sprechenden Personen vergrößert dargestellt. Natürlich dürfen auch die Action-Sequenzen nicht fehlen. Bei Freddy Pharkas sind diese sehr liebevoll in das Programm integriert



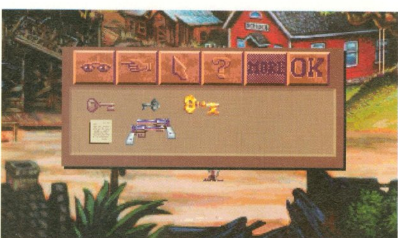
Auf vorbeiziehende Pappbösewichter wird in dieser Actionsequenz gezielt

worden, können mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden und sind mit etwas Übung und Glück rasch zu meistern. Unter anderem müssen Sie mehrmals Ihre Zielsicherheit mit einem Revolver erproben. Wer diese Geschicklichkeitstests nicht mag, der kann sie schlicht kurz und schmerzlos überspringen.

In den vier Akten des Wildwestdramas verändert sich die Szenerie nicht unerheblich. Sie können Coarsegold bei Nacht bestaunen oder einfach nur das Schicksal der einzelnen Bürger mitverfolgen. Auf der Hauptgeschäftsstraße herrscht meist ein geschäftiges Treiben und wenn Ihnen dort gerade kein Einwohner über den Weg läuft, dann ganz bestimmt ein Haustier. Deutlich merkt man, daß das Entwicklungsteam als Einstimmung in die Materie tatsächlich zahlreiche Westernfilme gesehen haben muß, denn viele gängige Klischees wurden in dem Spiel parodiert. Verpassen sollte man auf keinen Fall die Abspannszenen nach dem vermeintlichen Schlußbild. Also aufgepaßt und nicht zu früh das Programm verlassen – es lohnt sich! **(tw)**



Ein Vorschlag zur Kostendämpfung im Gesundheitswesen: Solch eine Zahnbehandlung gibt's beim Frisör auch ohne Krankenschein




Das Inventory zeigt Ihnen, was Sie gerade mit sich herumtragen

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

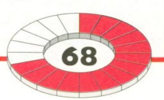
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage (Rezepte nachschlagen)
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM min.: 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Das Programm kann sowohl für DOS als auch für Windows installiert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



WIESO GEHT ES HIER NICHT WEITER?

BUG REPORT

TEIL 2

Wenn Sie bei einem Spiel absolut festhängen, muß es nicht immer an Ihnen liegen. Fehler bei der Programmierung machen so manches Programm einfach unlösbar.

In der letzten Ausgabe von PC Player untersuchten wir die Frage, warum einige Spiele auf so mancher Hardware sang- und klanglos abstürzen. Da gerade im Bereich Sound- und Grafikkarten täglich neue Produkte auf den Markt kommen, ist es kaum möglich zu allem kompatibel zu sein. Softwarehäuser müssen heutzutage einen riesigen Park von Dutzenden komplett ausgestatteter PCs betreiben, auf denen jedes Spiel ausgetestet wird. Diese Testphase nennt man auch den **Alpha-Test:** Ist das Spiel kompatibel zu DOS 6, VESA-Karte, Soundblaster 16 ASP und dem Festplattenverdoppler Stacker? Um dies herauszufinden, ist es erforderlich Hunderte von Konfigurationen auszuprobieren. Alpha-Tests werden gemacht, wenn das Produkt noch gar nicht fertig ist; um die Kompatibilität zu testen, muß ja das eigentliche Spiel noch nicht vollendet sein, Grafik- und Soundroutinen lassen sich auch ohne Spiellogik austesten.

Die zweite Testphase widmet sich dann dem eigentlichen Spiel. Beim **Beta-Test** versuchen möglichst viele Spieler das Programm entweder zum abstürzen zu bringen, oder es in eine denkbar tückische Situation zu bugsieren. Die ungekrönten Meister des Beta-Tests waren die Entwickler von Infocom. Deren Beta-Tester meldeten sich immer mit Vorschlägen wie: »Es passiert nichts, wenn ich den Fußboden küssen will.«, weswegen die Programmierer witzige Antworten auf die abwegigsten Aktionen einbauten.

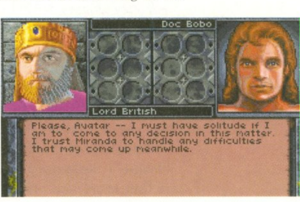
Aber ein Software-Haus kann nur begrenzt viele Beta-Tester an ein Programm setzen. Schon so manche Firma, die große Beta-Test-Programme startete, mußte mitansehen, wie ein Tester das Spiel »nur für seinen besten Freund« kopierte, der gab es wieder seinem »besten Freund«, und eine Woche später zog die Raubkopie ihre Kreise rund um den Globus. Letztes prominentes Opfer: »Ultima 7, Part 2, Serpent Isle«, welches Raubkopierer über drei Monate vor der Veröffentlichung in den Händen hielten – als Beta-Version, die noch stapelweise Bugs intus hatte.

In eingeschworenen, kleinen Beta-Test-Gruppen der Softwarehäuser versucht man also, alle logischen Fehler aus den Programmen zu eliminieren. Denn bei der komplexen Software von heute ist es pure Theorie, fehlerfrei zu arbeiten. Denken Sie nur an ein vielschichtiges Rollenspiel: Ohne es auszuprobieren kann der Programmierer niemals behaupten, daß alle Monster so reagieren wie gewünscht. Das Programm kann ausgedruckt die Dicke eines Telefonbuchs haben, und irgendwo steckt immer ein logischer Fehler in den tausenden von Zeilen. Und solch ein Fehler kann auch dem gewieftesten Beta-Tester entgehen.

Ultima Underworld II

Den Programmierern des zweiten Teils von Ultima Underworld sind beispielsweise ein paar logische Schnitzer unterlaufen. Am bekanntesten ist der »Moonstone«-Bug, mit dem man sich das Spiel wesentlich vereinfachen kann. Der Fehler basiert darauf, daß man einen Gegenstand in die Hand nehmen kann und sich dann so schlafen legt. Später im Spiel gibt es eine Traumsequenz. In der Traumsequenz ist es möglich, nun einen Stein an einer Stelle abzulegen (da man ihn immer noch in der Hand hat), die eigentlich erst noch erreicht werden muß. Dieser gemeine Trick kann allerdings an anderer Stelle zu einem Absturz führen, weil einige Parameter im Programm durcheinander gebracht werden. Hier bewiesen die Programmierer Sinn für den Kunden: Im Update wurde die entsprechende Stelle so umprogrammiert, daß man weiterhin mit dem Moonstone mogeln kann, aber dabei keinen Absturz mehr fürchten muß.

Ein anderer Bug hat schon so manchen Spieler fast in den Wahnsinn getrieben, wie nicht zuletzt zahlreiche Briefe an unsere Redaktion zeigen. Die Situation ist wie folgt: Der Avatar steht im Schloß, das Personal streikt, Lord British tut nichts und Nystul mag auch nicht so recht. Das Spiel scheint nicht weiterzugehen. Tatsächlich hängt man hier in einer fatalen Endlosschleife, verursacht durch einen Bug im Programm. Denn wenn man Lord British mehrfach hintereinander darauf anspricht, daß das Personal streikt, ohne vorher den Raum zu verlassen, kommt der Herrscher nie zu einer Entscheidung. Er wartet jetzt auf ein Ereignis, daß nie mehr passieren wird, weil es schon geschehen ist. Wer in dieser Situation festhängt, kann zum Glück mit dem aktuellen Update von Origin seine alten Spielstände weiterbenutzen. Die Programmierer zwingen Lord British einfach zu einem schnelleren Entschluß.



Lord British denkt noch nach: Wenn Sie bei Underworld II in einer Endlosschleife hängen, ist es Zeit für einen Update

S Software

Wer mit einem Charaktereditor an seinem Avatar herumgemogelt hat, wird ebenfalls in das eine oder andere Problem laufen. Dies sind Bugs, die in der Testphase bei fairem Spielen nicht auftreten können. Daß sich die Programmierer trotzdem darum bemühen, ist nicht selbstverständlich. Da wäre zum Beispiel die Schwierigkeit, daß mit einem Super-Avatar manche Charaktere einfach getötet werden können um sich einen Gegenstand zu nehmen, statt mit dem Charakter zu handeln und ihn sich geben zu lassen. Trotz des Gegenstands geht es im Spiel aber nicht weiter, da das Programm immer noch darauf wartet, daß Sie das Objekt auf reguläre Art und Weise kriegen (was jetzt natürlich nicht mehr geht).

Bis auf die beiden ersten Bugs ist Ultima Underworld II für ein Programm solcher Komplexität aber erstaunlich stabil. Wer auf eines der beiden ersten Probleme stößt, braucht den Update, den es beispielsweise bei Electronic Arts in England gibt.

Microprose

Soll man es als gutes oder schlechtes Zeichen auslegen, daß es zu praktisch jedem Microprose-Produkt einen Update-Patch gibt? Diese Fabrikate sind sicher nicht wesentlich fehlerbehafteter als jene anderer Hersteller; bei Microprose USA kümmert man sich aber auch um kleinere Fehler und bringt Update um Update heraus. Natürlich gibt es echte schwarze Punkte in der Microprose-Geschichte, wie das Rollenspiel »Darklands«, dessen erste Fassung kaum durchzuspielen war. Inzwischen ist Darklands in der siebten Version zu haben, die endlich voll zufriedenstellend läuft. Auf dem Weg dorthin wurden spielerische Mängel beseitigt, Abstürze entfernt und sogar einige neue Grafiken eingebaut. Die Hubschrauber-Simulation »Gunship 2000« ging durch insgesamt sechs Versionen, in denen auch neue Spielfeatures dazukamen. Die Missions-Diskette »Islands & Ice« brauchte dann drei weitere Updates, bis sie zur vollen Zufriedenheit aller Kunden lief.

Sid Meier's Meisterwerk »Civilization« ist zur Zeit in Version »Beta 5« zu haben. Neben dem Einbau eines wesentlich stärkeren Computergegners sind auch viele Fehler beseitigt worden; einer ist aber immer noch drin: Die »Advisors« stürzen trotzdem noch von Zeit zu Zeit ab. Original-Kommentar von Microprose: »Schalten Sie am besten die Advisors ab. Die geben sowieso nicht die allerbesten Ratschläge«. Eine echte, vollkommen fehlerfreie Version Fünf ist also wohl nicht zu erwarten.

LINKUP OPTIONS
Comm Port 1 2 3 4
Baud Rate 2400 4800 9600 19200
Link Type Direct Modem
Direct Link Lead Follow
Modem Link Dial Wait For Call
Dial Using Pulse Tone
Number to Dial
Modem Initialisation String
ATZ
Hangup Connect Exit

Das Menü ist Ihnen neu? Den Zwei-Spieler-Modus von »Formula One Grand Prix« kriegen Sie nur mit Hilfe des neuesten Update

Der erste Update, der in Europa an alle registrierten Kunden ging, war die Modem-kompatible Version »1.05« von »Microprose Formula One Grand Prix«. In der ursprünglichen Version des Programms gab es keinen Zwei-Spieler-Modus an zwei Rechnern; die neue Auflage mit diesem spielerisch sehr wertvollen Feature gibt es, wenn man die Postkarte aus der Packung an Microprose schickt.

Die Beschreibung des jüngsten Updates von »F-15 Strike Eagle III« liest sich ebenfalls sehr verlockend. F-15 III braucht jetzt etwas weniger Speicher, läuft schneller und stürzt auf bestimmten Rechnern nicht mehr ab.

ADDENDUM

Due to unforseen circumstances the Space Rescue Missions could not be included in the final version of Buzz Aldrin's Race Into Space, we hope this does not spoil your enjoyment of the game.

Aus technischen Gründen befinden sich die Space-Rescue-Missionen nicht in der Endversion von Buzz Aldrin's Race into Space. Wir bitten um Ihr Verständnis und hoffen, daß dies Ihre Freude an diesem Spiel nicht beeinträchtigt.

A cause de circonstances imprévues la "Space Rescue Missions" (Mission de Secour dans l'espace) ne pourra pas être inclue dans la version finale de Buzz Aldrin's Race into Space. Nous espèrons que cela ne vous empèchera pas de vous éclater avec ce jeu.

Per cause impreviste non é stato possibile includere le "Space Rescue Missions" (Missioni di Salvataggio nello Spazio) nella versione finale di Buzz Aldrin's Race into Space, speriamo che ciò non rovini il vostro divertimento.

Y94100XK

Auch eine Methode: Bei Buzz Aldrin wurde der Programmfehler komplett rausgeschmissen, samt dem dazugehörenden Spielelement

Flüchtigkeits-Fehler

Wenn man es eilig hat, passieren die dümmsten Fehler. So wurden beispielsweise die ersten Disketten von »Legends of Valour« mit einer Grafik-Datei ausgeliefert, die falsch vom Amiga konvertiert wurde. Die Datei läßt sich problemlos mit Malprogrammen laden, allerdings nicht vom Hauptprogramm. Ein anderer Flüchtigkeitsfehler passierte den Programmierern von »The 7th Guest«, die immer einen VESA-Treiber im RAM finden wollten. War der VESA-Treiber jedoch von vorne herein im ROM der Grafikkarte gespeichert (was bei neuen Karten immer häufiger vorkommt), gibt es einen satten Absturz. Das Problem war so offensichtlich, daß die Programmierer gerade mal eine Woche brauchten, um eine neue Version fertigzustellen.

LucasArts hat sein IMuse-System immer noch nicht im Griff. Weiterhin beschweren sich Benutzer über Soundprobleme bei X-Wing. Die von Lucasfilm angebotenen Lösungen (je nach Problem: QEMM ausschalten, auf Digi-Sounds verzichten oder Harddisk-Controller austauschen) klingen verwegen, wenn man davon ausgeht, daß andere Spiele auf den Computern fehlerfrei tönen, auf denen nur X-Wing solche Probleme hat.

Als »Fehler« kann man es guten Gewissens nicht bezeichnen, wenn bei »Buzz Aldrins Race into Space« ein Spielelement, das im Handbuch beschrieben wurde, nicht mehr vorhanden ist. Ein beiliegender Zettel berichtet von »technischen Schwierigkeiten«, sprich, die Programmierer kriegten die entsprechende Funktion nicht fehlerfrei hin. Um die Ausliefe-

ADRESSEN FÜR UPDATES

Registrierte Kunden (sie haben doch sicher brav die Registrierungs-Postkarte eingeschickt, oder?) können bei folgenden Adressen die neuesten Updates der Spiele dieses Herstellers erhalten:

- **Microprose: Microprose Limited, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD GB, England**
- **Electronic Arts, Origin: Electronic Arts, Langley Business Centre, 11/49 Station Road, Langley, Nr. Slough, SL3 8YN, England**
- **LucasArts, New World Computing, SSI, Novalogic: Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2**

rung nicht zu verzögern, wurde der Störenfried kurzerhand ausgebaut – auch eine Methode.

Patch mich

Die meisten Updates gibt es als sogenannte Patches. Ein Patch enthält nur die Änderungen von einer zur nächsten Version. Wenn beispielsweise im Programm von Strike Commander ein Fehler auftaucht, brauchen Sie nicht die ganzen 42 MByte auszuwechseln, sondern nur jene Datei, die mit dem Fehler behaftet war. Das Wort Patch (ausgesprochen Pätsch) kommt übrigens aus dem Englischen und bedeutet so viel wie »Flicken« – eine treffende Umschreibung für die Korrektur eines Fehlers.

Da solche Patches in der Regel nur einige hundert Kilobytes umfassen, werden sie nicht nur von den Herstellern auf Diskette verschickt, sondern auch in Mailboxen angeboten. Das weltumspannende Mailbox-System »Compuserve« hat beispielsweise spezielle Foren, in denen Techniker von Origin, Microprose, LucasArts, Sierra, Access und vielen anderen Firmen, Fragen beantworten und die neuesten Patches zum Downloaden anbieten. Die Patches sind im allgemeinen Public Domain, dürfen also beliebig weitergegeben werden, denn mit dem Patch alleine kann man das Spiel natürlich nicht spielen. **(bs)**

DIE AKTUELLSTEN VERSIONEN

In den meisten Spielen ist eine Versions-Nummer eingebaut, die Sie abrufen können, um zu überprüfen, welche Version Sie besitzen und ob Sie einen Update benötigen. Im folgenden finden Sie zu einigen Spielen, die häufige Updates erfahren haben, die aktuelle Versions-Nummer. Sollten Sie eine frühere Version haben und Probleme mit dem Spiel haben, wenden Sie sich an den Hersteller, um einen Update zu erhalten. Wie Sie die Versions-Nummer Ihres Spiels erfahren und wo Sie den Hersteller erreichen, schlagen Sie bitte in Ihrem Handbuch nach. Auch diese Liste wird jeden Monat »geupdated«; zur Zeit ist sie auf dem Stand von Anfang Mai 93.

Spiel	Version
A-TRAIN	1.02
ACES OF THE PACIFIC	V 1.2
B-17 FIGHTING FORT.	V2
CIVILIZATION	V05Beta
COMMAND H.Q.	V 1.97
DARKLANDS	V07
EMPIRE DELUXE	3.1
F-15 III	V3.03
F117 STEALTH FIGHTER	V04
FALCON 3.0	V 3.01A
FORMULA ONE GRAND PRIX	1.05
GRAND PRIX UNLIMITED	1.4
GS 2000: ISLAND & ICE	V085
GUNSHIP 2000	V06
HARPOON	1.32
JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION	1.5
LINKS (normal)	V 1.54
LINKS 386 PRO	V 1.10
REX NEBULAR	8.49
SIMLIFE	V 1.0c
SPACE QUEST V	1.03
TASK FORCE 1944	411x11
ULTIMA 7 - BLACK GATE	3.4
ULTIMA UNDERWORLD II (Datum)	11-02-93



PORTO-PANIK

Seit dem 1. April hat die Deutsche Bundespost das Porto-System geändert. Ein Shareware-Programm sorgt für den notwendigen Durchblick.

Auch Sie können jetzt lässig die Gebühren für ein Einschreiben mit Nachtzustellung herausfinden, ohne lange Tabellen wälzen zu müssen

Es war mit Sicherheit kein Aprilscherz, sondern der Einstieg in den »Brief 2000«, obwohl die Gebühren-Reform der Deutschen Bundespost am 1. April 1993 in Kraft trat. Die Post vermarktet die neuen Gebühren als Vereinfachung, doch die Umstellung auf das frische System ist komplizierter als man denkt. So werden jetzt die Maße eines Briefes in die Porto-Berechnung einbezogen; sie müssen also zwischen Kompakt- und Maxi-Briefen unterscheiden. Spezial-Versandformen wie die Drucksache gibt es nicht mehr; auch andere Details wurden geändert. Fazit der Neuordnung: So manche Sendung ist teurer geworden. Unser Verlag muß jetzt beispielsweise satte drei Mark Porto für den Versand der Leserservice-Diskette bezahlen.

Zum Glück gibt es ja Computer, die auch bei solchen Problemen weiterhelfen können. Unter dem markigen Namen »Was kostet die Welt?« ist ein Shareware-Portoberechnungs-Programm für Windows erschienen, das den Nebel um die neuen Gebühren ein wenig lichtet. Nach Angabe des Gewichts und Anklicken

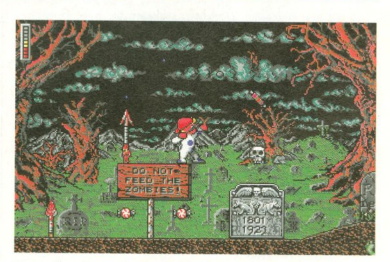
JENSEITS VON KEEN



Grusel-Grafik, Schauer-Sound und Panik-Preis: »Monster Bash« lehrt nicht nur den Zombies, sondern auch den professionellen Spieleherstellern das Fürchten.

Es war eine dunkle und stürmische Nacht. Wölfe heulten in den Wäldern; Johnny Dash heulte um seinen jungen Hund Tex. Der war nämlich vor zwei Tagen spurlos verschwunden. Nur das Halsband und die Leine waren noch an der Hundehütte befestigt. Aber nicht nur Unwetter und Hunde-Diebstahl halten Johnny in dieser Nacht wach. Unter seinem Bett scheint sich etwas zu bewegen. In der Tat greift auch eine behaarte Hand nach Johnnys linkem Bein und zieht ihn unter die Matratze...

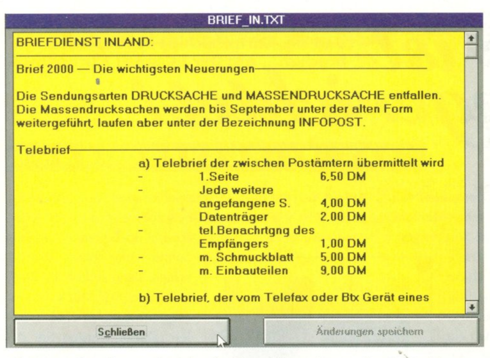
Das Monster unter dem Bett gehört zum Glück zur freundlichen Sorte. Es erzählt Johnny vom bösen Count Chuck, dem Ober-Zombie, der gerne die Macht über unsere Welt erlangen würde. Dazu fängt er gerade alle Hunde und Katzen ein, um diese bei einem seltsamen Ritual zu willfährigen Monstern zu verwandeln, die ihm dann bei den Eroberungen helfen werden. Es bleibt nur wenig Zeit, Count Chuck



Was soll man von einem Friedhof halten, der per Schild vor der Fütterung der Zombies warnt?

das Handwerk zu legen, und Johnny ist trotz seiner 10 Jahre der Einzige, der mit den Untoten fertig werden kann.

Junge Helden sind bei der Shareware offensichtlich in. Nachdem Commander Keen ein halbes Dutzend Spiele lang die PC-Freaks erfreute, ist nun Johnny Dash an der Reihe. Ähnlichkeiten zum anderen Zehnjährigen sind jedenfalls nicht zu übersehen: Das Spielprinzip ist fast identisch, der Grafikstil kommt uns ebenfalls bekannt vor und auch der Ver-



Info-Texte geben Ihnen weitergehende Informationen, die aus den Original-Postbroschüren entnommen wurden – natürlich in Post-Gelb

des passenden Buttons für die Größe (Standard, Kompakt, Groß, Maxi), erscheint automatisch wieviel Porto Sie auf den Umschlag kleben müssen. Auch Einschreib- oder Eilzustellungs-Zuschläge werden problemlos bearbeitet. »Was kostet die Welt?« kennt dabei natürlich auch die gängigen Auslandsgebühren. Wer also ein Einschreiben an die Elfenbeinküste oder eine Luftpost nach Peru zu verschicken hat, kann es sich sparen, den vielbeschäftigten Schalterbeamten zu belästigen und klebt zielsicher die passenden Marken auf das Versandgut.

Das Programm hört beim normalen Porto aber noch lange nicht auf. Spezielle Info-Texte sagen Ihnen, was Sie bei anderen Serviceleistungen der Post (Telebrief, Frachtdienst, etc.) zu berappen haben und geben genaue Erklärungen zu den Maßen und Gewichten. Da die Original-Texte aus den Postbroschüren übernommen wurden, sollten die Angaben fehlerfrei sein; dafür kann der Autor des Programms aber natürlich nicht haften. Witzige Kommentare bei Fehlbedienungen (»Luftpost innerhalb Deutschlands? So ein Quatsch...«) zeugen davon, daß nicht nur stur Gebühren berechnet werden, sondern unsinnige Ergebnisse gar nicht erst auf dem Bildschirm erscheinen.

Wer also mehr als nur die Abo-Bestellkarte an PC PLAYER verschickt, vielleicht sogar regen Briefverkehr mit Freunden im Ausland pflegt, kommt um diese Shareware-Perle nicht herum. »Was kostet die Welt?« gibt es bei allen guten Shareware-Händlern; die Vollversion des Programms kostet bei CDV, Karlsruhe, 29 Mark. **(bs)**

---

trieb, Apogee, ist der Gleiche. Allerdings haben die Programmierer von »Monster Bash« nicht einfach Keen kopiert, sondern sind auf eine ganze Reihe eigener Einfälle gekommen. So wurde die Handlung in ein witziges Horror-Szenario vertagt. Johnny wird von Zombies, abgetrennten Händen, grausigen Monstern und anderen EGA-Ekligkeiten verfolgt. Das Ganze klingt aber grausamer, als es ist. Die Programmierer haben die Kurve gekriegt, das Geschehen nicht wie in einem zweitklassigem Horrorfilm, sondern wie in einer guten Parodie darauf aussehen zu lassen.



Johnny muß auch unterirdische Gänge nach den Käfigen (hier am oberen Bildrand) mit den Haustieren absuchen.

Johnny wird wahlweise mit Joystick oder Tastatur gesteuert; dabei kann er laufen, springen, Leitern hochklettern und seine Schleuder benutzen. Der Vorrat an Steinen ist unbegrenzt, aber ab und zu sind Extras versteckt, welche die Wurfkraft der Schleuder erheblich stärken. So gibt es beispielsweise einen Dreifach-Schuß, der in drei Richtungen gleichzeitig einen Stein wirft. Wie bei Commander Keen muß auch Johnny bis ans Ende eines Levels gelangen. Raus kommt er aber erst, wenn er sämtliche Hunde und Katzen aus den Käfigen befreit hat, die überall im Level stehen. Es ist keinesfalls so, daß man auf dem Weg zum Ausgang automatisch an allen Käfigen vorbeiläuft; Sie müssen schon alle möglichen Umwege absuchen, um wirklich jedes Haustier zu finden.

Unser Fazit: Die Wachablösung von Commander Keen ist da. Nur wenn Sie überhaupt nichts mit herumlaufenden Zombies anfangen können, sollten Sie die Finger von Monster Bash lassen. Ansonsten zeigen dieses Shareware-Produkt so manchem angeblich professionellen Spiel die Harke. Den ersten Teil von Monster Bash gibt es als Shareware-Spiel quasi umsonst. Wer alle Level sehen will, braucht aber noch die Episoden 2 und 3 , die es für ca. 60 Mark beispielsweise bei CDV in Karlsruhe gibt. Die Shareware-Version erhalten Sie bei jedem guten Shareware-Anbieter. **(bs)**

Belohnung für ehrliche Käufer: In der Vollversion trifft Johnny auf außergewöhnlich große Monster.

BIZARRE ANWENDUNGEN

Es ist angerichtet!

Harte Zeiten für den lokalen Pizzaservice und die Kartoffelchips-Produzenten brechen an: Der PC spielt Küchenchef!

DAS PC-KOCHPROGRAMM

Welcher Computerfreak ist nicht schon nächtens schweißgebadet aus folgendem Alptraum hochgeschreckt: Beim Einkaufen im örtlichen Supermarkt schnappt Ihnen ein widerlicher Typ die letzte Tiefkühlpizza vor der Nase weg. Die schmelzgefährdete Schokolade ist wegen des seit Jahren andauernden Ozonlochsommers sowieso komplett aus dem Sortiment genommen und Ihre Lieblingskekse wurden vom Lebensmittelhändler einer »Aktionsgemeinschaft hungerleidender Programmierer« überlassen. Da stehen Sie nun – hilflos und ganz allein, umgeben von lauter gesunden Sachen. Aber was um Himmels willen fängt man bloß mit all dem Gemüse an ?

Damit derartige Ängste endlich der Vergangenheit angehören, wurde vom Gräfe und Unzer-Verlag ein PC-Kochbuchprogramm auf den Markt gebracht. Weil das Tranchieren von Geflügel noch nicht zum Grundschul-Curriculum gehört, werden einige grundlegende Kniffe im 120 Seiten starken Begleitbuch erklärt. Zwar ist das Büchlein sehr kleinformatig, enthält jedoch zahlreiche Farbabbildungen. Wichtige Begriffe aus dem Umfeld des Kochens können im »Lexikon« des Programms nachgeschlagen werden. Beispielsweise erfährt man, daß das »Ablöschen« nicht nur dann sinnvoll ist, wenn wegen des leicht angebrannten Pfannengerichtes der ganze Raum in Flammen steht.

```
*** Champignontoast ***
Die Käsehaube ist das Reizvolle an überbackenen Toasts.

Für 8 Personen                    Zubereitungszeit    30 Min.
Preiswert
Raffiniert

Pro Portion etwa
 14 g Eiweiß
 311 kcal
 20 g Fett
 17 g Kohlenhydrate

Prosecco
```



```
Zutaten für Champignontoast
500 g Champignons
2 Eßlöffel Zitronensaft
4 Eßlöffel Butter
2 Eßlöffel Mehl
¼ l heiße (Instant-) Hühnerbrühe
4 Eier
200 g Chesterkäse
  Salz
  frisch gemahlener weißer Pfeffer
1 Prise geriebene Muskatnuß
8 Scheiben Toastbrot
```

```
mpignontoast

ie Champignons putzen, waschen, trockentupfen und feinblättrig schneiden.
ort mit dem Zitronensaft beträufeln.

 Eßlöffel Butter erhitzen, die Champignons darin etwa 5 Minuten dünsten.
 restliche Butter in einem Topf zerlassen, das Mehl darin goldgelb
raten, mit der Hühnerbrühe ablöschen. Die Sauce einmal aufkochen und unter
ren etwa 3 Minuten köcheln lassen.

en Topf vom Herd nehmen. Die Eier in Eigelbe und Eiweiße trennen. Die
elbe unter die Sauce ziehen. Den Käse raspeln und in der Sauce schmelzen
sen. Die Käsesauce mit Salz, Pfeffer und Muskat abschmecken. Die Eiweiße
r steif schlagen und unter die Käsehaube heben.

ie Toasts im vorgeheizten Elektrogrill von einer Seite rösten. Mit der
östeten Seite nach unten auf ein Backblech legen. Die Champignons auf den
ten verteilen, salzen und pfeffern. Die Käsecreme darüber geben.

ie Toasts im Elektrogrill in etwa 5 Minuten goldbraun überbacken.
```

Rezept und Zubereitungstips sind über drei Bildschirmseiten verteilt

Auf die Rezepte kann unter verschiedenen Gesichtspunkten zugegriffen werden. Wenn beispielsweise die Uhr schon wieder Mitternacht anzeigt, obwohl doch gerade noch die Sonne auf Ihren Joystick schien, dann sollten Sie Ihren seit dem Frühstück leeren Magen möglichst effektiv füllen. Daher werden Sie die Option »Gerichte mit über 800 Kalorien« anwählen und mit einer der dort verzeichneten Kalorienbomben Ihren körperlichen Verfall kurzzeitig zum Stillstand bringen. Andere Kriterien sind der Aufwand und die Eignung für wählerische Kindergaumen.

Für Fleisch

Schnitzel panieren

Eine knusprige Panade aus Mehl, Eiern und Semmelbröseln schützt zartes Fleisch vor dem Austrocknen. Noch feiner wird die Panade, wenn man geriebenen Käse unter die Semmelbrösel mischt oder besondere Gewürze unter das Mehl. Damit die Panade gut haftet, muß das Fleisch sorgfältig trockengetupft werden. Die Schnitzel mit Salz einreiben und sofort in Mehl wenden.

Für Rezept: Wiener Schnitzel

1. *Ein Ei auf einem Teller aufschlagen, eventuell etwas Wasser hinzufügen und mit einer Gabel verquirlen. (Das Wasser hält die Panade geschmeidig.) Die Fleischscheibe von jeder Seite in das verquirlte Ei tauchen.*

2. *Einen zweiten Teller mit Semmelbröseln füllen und die Schnitzel dann darin wenden und überschüssige Panade unbedingt abklopfen, da abgefallene Brösel im heißen Fett rasch verbrennen würden.*

3. *Zuletzt die Panade mit dem Rücken eines großen Messers rautenförmig einkerben, damit die Panade beim Braten nicht aufreißt. Dann die Schnitzel, wie in den Rezepten beschrieben, von beiden Seiten knusprig braten.*

68

Im Begleitbuch werden lebenswichtige Grundfertigkeiten wie die hohe Kunst des Panieren anschaulich vermittelt

Damit Ihr geliebter PC nicht neben der Kochplatte als erstes Opfer Ihrer überschäumenden Kochkünste das Zeitliche segnet, sollten Sie die Zutatenliste und Rezepte mit der entsprechenden Funktion ausdrucken. Eigene Rezeptkreationen, wie die mit Karamelsauce überbackene Kalbsleber, können Sie in einem elektronischen Notizbuch verewigen. Leider werden diese Eintragungen separat von den anderen Stichwortlisten geführt und müssen in der Praxis manuell durchgesehen werden. Während das mitgelieferte Büchlein einen sehr professionellen Eindruck macht, wirkt das Programm selbst wie das Erstlingswerk eines Volkshochschulkurs-Absolventen: Öde Textwüsten, kein Futzelchen Grafik weit und weit; da muß man für die Menüsteuerung richtig dankbar sein. Inhaltlich bietet es mit den angebotenen Kochrezepten einen durchaus nahrhaften Gegenwert für das geforderte Geld. Vielleicht wird ja der eine oder andere PC-Enthusiast durch dieses Kochprogramm an den Herd gelockt. **(tw)**

DAS PC-KOCHPROGRAMM FÜR JEDEN

Hersteller: **Gräfe und Unzer-Verlag**
ISBN: **3-7742-1717-3**
Preis: **DM 49,80 inklusive Buch**
Hardware-Minimum: **286er mit 640 KByte RAM.**
Praktischer Nutzen: **Für unterernährte Computerfreaks beträchtlich.**
Originalitäts-Faktor: **lecker!**
Mögliche Folgeschäden: **Anschaffung einer Geschirrspülmaschine.**
Unterhaltungswert: **durchwachsen.**
Das PC PLAYER-Fazit: **Gut geeignet, um Computerabhängige an den Herd zu locken, doch programmtechnisch schlecht umgesetzt.**



GANZ DER PAPA?
PRIMUS 0 83 82 / 88 70 27
DL1150, DL1250
...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!
Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.
Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.
DL1150:
Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
110 Spalten auf A4 quer
DL1250:
136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen
DL1250
Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.
Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm
Name
Straße
PLZ,Ort
Firma
PCP7/93
Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 8000 München 40 · Tel. 0 89 / 3 23 78 - 0
FUJITSU
COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Das Infrarot-Fernsteuerungssystem Media-Link

ALLES UNTER KONTROLLE

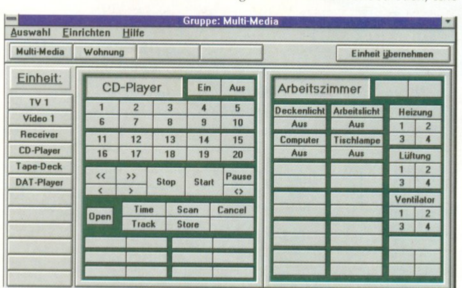


Auch Infarotbefehls-unwillige Geräte kommandiert das Media-Link-Steuermodul, wenn sie über eine Schaltsteckdose (links) angeschlossen werden

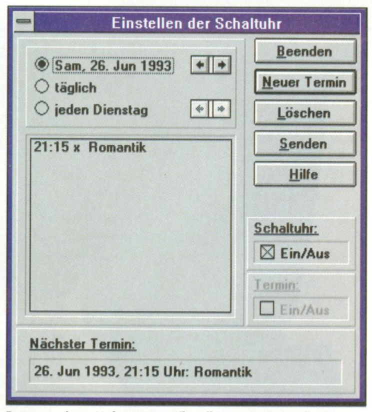
Wenn demnächst in Ihrem Zimmer wie von Geisterhand Lampen zu leuchten, Stereoanlagen zu spielen und Fernseher zu flimmern beginnen, dann müssen Sie nicht die »Ghostbusters« alarmieren. Vielmehr hat das Hard- und Softwarepaket Media Link wieder einmal zugeschlagen.

Wenn wir ein CD-ROM-Laufwerk oder einen neuen Joystick testen, dann müssen wir nicht lange erklären, wofür man diese Dinger eigentlich braucht. Anders verhält es sich mit dem Testkandidaten, um den sich dieser Bericht dreht: »Media-Link«. Dies ist eine Kombination aus Hardware und Software, mit der Sie zahlreiche elektrische und elektronische Geräte in einem Zimmer Ihrer Wohnung per Computer fernsteuern können. Einzige Voraussetzung: Jedes Gerät muß über eine Infrarot-Fernbedienung steuerbar sein, was aber bei Fernsehern oder Stereo-Anlagen ohnehin Standard ist. Für den Fall, daß weder Ihre Kaffeemaschine noch die Stehlampe in der Ecke fernbedienbar sind, bietet der Media-Link-Hersteller Schaltsteckdosen an. Sie stecken diese einfach in die Wandsteckdose und anschließend das Netzkabel der Lampe, der Kaffeemaschine oder eines anderen nicht-infrarotisierten Haushaltshelfers in die Schaltsteckdose – und schon gehorcht auch dieses altmodische Gerät brav den unsichtbaren Lichtkommandos.

Die Media-Link-Hardware versteckt sich in einem computergrauen, zigarettenschachtelgroßen Plastikkästchen. Aus diesem Gehäuse lugen zwei Infrarot-Sendedioden, eine Signal-LED sowie ein Infrarot-Empfänger hervor. Das Kästchen befestigen Sie in der Mitte einer Wand Ihres Zimmers und verbinden es über das mitgelieferte Telefonkabel mit einer seriellen Schnittstelle Ihres Computers. Über diese Leitung kommuniziert der PC mit Media-Link; die Stromversorgung übernimmt eine 9-Volt-Batterie (besser noch ein Akku), für die Platz in dem kleinen Kästchen reserviert ist. Soviel zur Hardware, die ohne die passende Steuersoftware aber noch rein gar nichts bewirkt. Jene präsentiert sich zeitgemäß im benutzerfreundlichen Windows-Look und ist schnell und bequem installiert. Nachdem Sie ihr mitgeteilt haben, mit welchem seriellen Port Media-Link verbunden ist, können Sie auch schon loslegen.



Maximal zwei Fernsteuer-Einheiten gleichzeitig liegen vor Ihnen klickbereit auf dem Bildschirm



Programmierte Makro-Romantik soll am 26. Juni aufkommen, Lichter verlöschen und Musik erklingen lassen - seien Sie also auch pünktlich zur Stelle

H Hardware

Alle Schaltfunktionen werden der Übersicht halber einer von maximal vier Gruppen zugeordnet, zwei sind bereits vordefiniert: »Multimedia« und »Wohnung«. In jeder Gruppe stecken bis zu zwölf Steuereinheiten. In »Multimedia« finden Sie zum Beispiel die Einheiten TV, Video, Receiver, CD-Player und Tape-Deck; die »Wohnungs«-Gruppe enthält Wohnzimmer, Schlafzimmer, Küche, Arbeitszimmer und Kinderzimmer. Nach dem Anklicken einer Gruppe erscheinen die zugehörigen Einheiten; ein Klick auf die gewünschte Einheit läßt das entsprechende Tastenfeld erscheinen. Dieses Feld stellt die eigentliche Fernbedienung dar und verfügt über zahlreiche Tasten, deren Beschriftung und Funktion Sie frei definieren können – allein die Gestaltung des Tastenfeldes bleibt leider immer gleich. Auch die Einheiten und Gruppen können Sie ganz Ihren Wünschen anpassen, nur: Mehr als vier Gruppen zu je zwölf Einheiten gibt's nicht.

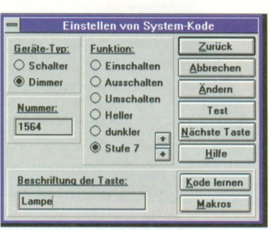
Solange Sie einer Taste der zahlreichen Media-Link-Fernbedienungseinheiten noch keine Funktion zugewiesen haben, geschieht bei einem Klick auf dieselbe erst einmal gar nichts. Soll eine Taste eine Schaltsteckdose steuern, dann müssen Sie erst den spezifischen Systemcode (sozusagen die Hausnummer) der anzusprechenden Schaltsteckdose eingeben und festlegen, ob das Gerät aus-, ein- oder umgeschaltet werden soll. In Vorbereitung sind sowohl achtfach-Relais-Schalteinheiten als auch fernsteuerbare Dimmer. Im Gegensatz zu den Schaltsteckdosen erlauben letztere nicht nur das Ein- und Ausschalten z.B. einer Lampe, sondern darüberhinaus eine fast stufenlose Variation der Helligkeit.

Die Infrarot-Geisterhand

Wollen Sie per Mausklick Ihre Stereoanlage, Ihren Videorekorder oder Fernseher steuern, dann muß Media-Link zunächst einmal den Infrarot-Befehl der Original-Fernbedienung lernen. Dazu richten Sie diese auf das Media-Link-Interface, wählen die »Lernen«-Funktion der Steuersoftware und drücken die gewünschte Taste. Das Programm entschlüsselt und speichert nun den Infrarot-Code und ordnet ihn dem zuvor selektierten Bildschirm-Button zu. Klicken Sie jetzt diese Taste auf dem Bildschirm an, sendet Media-Link den gespeicherten Code wie die Original-Fernbedienung aus und ist damit in der Lage, alle Gerätefunktionen zu steuern, die Infrarot-Befehlen gehorchen.

Den gesamten Gerätepark Ihres Zimmers einfach per Mausklick zu verwalten, ist bereits faszinierend. Doch damit läßt es die Media-Link-Software noch nicht genug sein und erlaubt zudem zwei Arten der Automatisierung aller Schaltvorgänge: Makros und Schaltuhr-Steuerung. Ein Makro ist nichts anderes als eine Zusammenfassung mehrerer Einzelfunktionen. Sie können zum Beispiel die Befehle »Stereoanlage einschalten«, »Wandlampe ein« und »Deckenlicht aus« zu dem Makro »Romantik« zusammenfassen. Starten Sie dieses Makro, dann sendet Media-Link die entsprechenden drei Befehle automatisch unmittelbar hintereinander aus; eine Sache von Sekundenbruchteilen.

Die Schaltuhr sorgt schließlich für gruselige Geisterstunden im Zimmer. Ohne menschliches Zutun schalten sich plötzlich Lampen ein, Fernsehprogramme wechseln und Stereoanlagen dröhnen unvermittelt in den Raum. Das Geheimnis: Auf die Minute genau können Sie mit Hilfe der Schaltuhr-Funktion beliebige Makros starten. Ein paar Beispiele: Am Samstag, den 26. Juni 1993, um 21:15 Uhr soll das »Romantik«-Makro (siehe oben) ablaufen. Oder: Jeden Dienstag um 22:05 Makro »Golden Girls« starten (Fernseher ein, 1. Programm, Deckenlicht aus, Wandlampen ein, Stereoanlage aus). Auch täglich wiederkehrende Abläufe (6:33 Uhr: Kaffeemaschine ein, Radio ein) lassen sich so bequem programmieren. Einziger Haken bei der Sache: Ihr Computer muß dann natürlich ständig eingeschaltet sein und die Media-Link-Software (zumindest in Symboldarstellung) laufen. Wer Media-Link und seine Software-Schaltuhr intensiv nutzen will, sollte ernsthaft die Anschaffung eines Zweitrechners (die Minimal-Konfiguration für Windows reicht allemal) in Erwägung ziehen, vielleicht sogar ein lüfterloses Exemplar zwecks Nervenschonung.



Dimm mich: Nur wenn sie Befehle mit einem ganz bestimmten Systemcode empfangen, reagieren Schaltsteckdosen und Dimmer

Das Media-Link-System (bestehend aus Software, Steuermodul, Verbindungskabel und RS-232-Stecker) kostet 278 Mark und wird von der Grewe Computertechnik GmbH in Recklinghausen hergestellt. 98 Märker sind für eine Schaltsteckdose zu berappen. Übrigens: Wer nicht nur ein einziges Zimmer fernsteuern will, der sollte sich beim Hersteller nach »Magic Control« erkundigen. Damit automatisieren Sie problemlos Ihr ganzes Haus, müssen aber auch ein paar Scheine mehr auf die Theke legen.

Unser Media-Link-Testmuster funktionierte über mehrere Wochen ohne Murren und lernte nach etwas Übung auch brav jeden Fernbedienungs-Befehl. Die Aufstellung des Steuermoduls ist allerdings nicht unkritisch und erfordert einiges Standort-Probieren, da das Infrarot-Signal natürlich alle zu steuernden Geräte – entweder direkt oder über gute Reflektionen – erreichen muß. Der Hersteller gibt maximale Raumgrößen von rund 100 Quadratmetern an und warnt ausdrücklich davor, an die Schaltsteckdosen Geräte anzuschließen, bei denen Schaltfehler Schaden anrichten könnten. Denn: Das Media-Link-System verfügt über keine Möglichkeit der Rückmeldung, ob denn der Schaltbefehl auch tatsächlich ausgeführt wurde oder gerade der Hauskater sein Nickerchen vor dem Empfängermodul hält.

Also doch nur Spielerei? Wir meinen: bislang ja. Aber eine unheimlich faszinierende und zudem – mit den eben genannten Einschränkungen – bereits erstaunlich funktionssichere und ausgereifte Innovation, die heute schon zeigt, was morgen Standard sein wird. **(ts)**

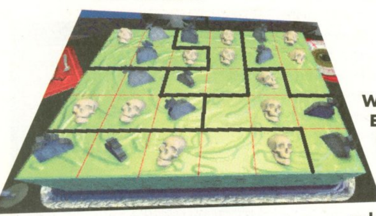
»THE 7TH GUEST«

HAUS DER PUZZLES

Wer nicht gerade ein Experte im Umgang mit Denksportaufgaben ist, wird unsere detaillierte Lösung aller Puzzles aus 7th Guest sehr zu schätzen wissen.

Die Story ist gruselig, die Puzzles grausig: Bei »The 7th Guest« müssen Sie 22 harte Kopfnüsse knacken, die sich nur Denksport-Liebhabern auf Anhieb erschließen. Unser Haus-Exorzist Boris Schneider hat die Rätsel gebändigt und gibt Ihnen wertvolle Tips.

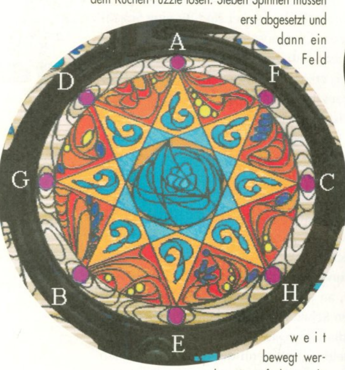
DER KUCHEN



So wie Stauf das Rätsel stellt (sechs gleiche Stücke), ist es natürlich unlösbar. Es gibt aber mehrere Methoden, sechs gleich große, aber verschieden geformte Stücke zu schneiden. Eine dieser Lösungen sehen Sie im Bild. Um ein Stück auszuschneiden, klicken Sie seine fünf Quadrate mit der Maus an; nach dem fünften Quadrat wird es automatisch entfernt.

DIE SPINNEN

Das Puzzle auf der Eingangstür können Sie erst nach dem Kuchen-Puzzle lösen. Sieben Spinnen müssen erst abgesetzt und dann ein Feld weit bewegt werden. Am einfachsten geht das nach folgendem Strickmuster: Fangen Sie irgendwo an, bewegen Sie die Spinne auf ein beliebiges Feld. Die zweite Spinne müssen Sie dann so absetzen, daß es Ihnen möglich ist sie auf den Platz zu ziehen, an dem die erste Spinne vorher war. Wenn es immer noch nicht klappt, orientieren Sie sich bitte am Bild: Setzen Sie erst eine Spinne auf B und ziehen sie nach A, dann setzen Sie eine Spinne auf C und ziehen sie nach B, und so weiter.

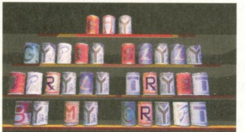


DAS TELESKOP

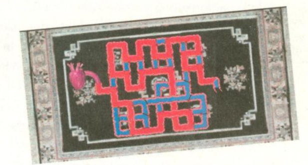
Wenn Sie durch das Teleskop sehen, erscheint das Labyrinth auf dem Mars. Beginnend beim Buchstaben »T« müssen Sie über die Kanäle einen englischen Satz bilden. Folgen Sie einfach unserer Grafik oder versuchen Sie es mal mit dem Satz »There is no possible way«.



DIE GEWÜRZDOSEN



Die Dosen lassen sich nur zu einem englischen Satz anordnen: »SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT«. Sie müssen so lange zwei Dosen miteinander tauschen, bis Sie an diesem Satz angekommen sind.



DAS HERZLABYRINTH

Wie viele von Menschenhand geschaffene Labyrinthe ist auch dieses sehr einfach zu lösen, wenn Sie sich vom Ausgang nach vorne arbeiten - dann sind die Schalterstellungen sofort eindeutig festzulegen. Zur Sicherheit sehen Sie im Bild, wie das Blut durch die Röhren fließen muß.

DIE ACHT DAMEN

Das Acht-Damen-Problem lautet: Wie stellt man acht Damen so auf ein Schachbrett, daß sie sich nicht gegenseitig schlagen können? Es gibt mehrere Lösungen für dieses Puzzle, eine mögliche sehen Sie in unserem Bild.



DIE BLÜMCHEN-DECKE

Bei diesem Puzzle dürfen Sie auf dem Spielbrett nur drei oder fünf Steine weit springen, wahlweise nach vorne oder hinten. Ziel ist es wieder einmal, einen Satz zu bilden. Die Sternchen stehen für Leerzeichen zwischen den Worten. Der fertige Satz lautet »THE

SKY IS RUDDY YOUR FATE IS BLOODY« - es gibt nur eine Lösung, ihn zu erreichen.

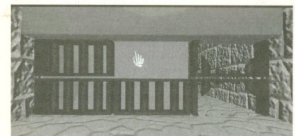
DIE LÄUFER

Die Aufgabe: Die Läufer auf der linken und der rechten Seite vertauschen. Läufer können nur diagonal



ziehen. Sie dürfen aber keinen Läufer auf ein Feld bewegen, auf dem er von einem anderen der gegnerischen Farbe geschlagen werden könnte. Allerdings müssen Sie nicht Züge von Schwarz und Weiß abwechseln. Sie dürfen auch mehrere Züge hintereinander mit einer Farbe machen. Die kritischen Figuren sind die vier Eck-Figuren; kümmern Sie sich zuerst um diese, dann gehen die vier mittleren Figuren recht einfach. Wenn Sie nicht darauf kommen, benutzen Sie ruhig das Rätselbuch in der Bücherei; dafür gibt es keine »Strafe«.

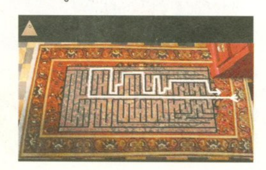
DAS SCHIEBEGITTER



Verschieben Sie hier die Gitter so, daß sich ein kreisförmiger Durchgang auf der rechten Seite ergibt. Das Rätsel ist sehr einfach.

DAS KELLERLABYRINTH

Versuchen Sie gar nicht erst, das komplette Keller-Labyrinth von Hand zu erforschen; dank der dauernden Sprachausgaben in Sackgassen würde es Stunden dauern. Eine Karte des Labyrinths finden Sie im ersten Stock in einem der Schlafzimmer auf einem Teppich. Benutzen Sie den weiß eingezeichneten Weg.



DIE SÄRGE



Für das Puzzle mit den Särgen gibt es keine eindeutige Lösung, da die Ausgangssituation vom Zufall abhängig ist. Sie müssen alle Särge schließen, um das Puzzle zu lösen. Ein Sarg schaltet dabei die umliegenden Särge um – geöffnete schließen sich und umgekehrt. Der mittlere Sarg schaltet zusätzlich die oben, unten links und rechts stehenden um. Die Ecksärge beeinflussen die vier Särge in der jeweiligen Ecke. Die übrigen vier Särge in der Mitte der Kante wirken auf die gesamte Kante. Die beste Strategie ist, erstmal eine Symmetrie in das Bild zu bringen und dann immer gespiegelt Kanten und Ecken (links dann rechts, oder oben dann unten) umzuschalten.

DAS KARTENSPIEL



Bei den beiden Kartenpuzzles müssen Sie wie folgt vorgehen: Alle Karten sollen aufgedeckt werden. Wenn Sie eine

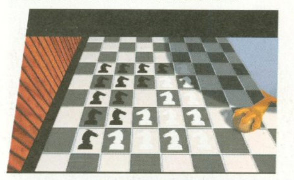


Karte umdrehen, müssen Sie als nächstes das direkt anliegende Blatt aufzeigen. Sind alle unmittelbar anliegenden Karten schon umgedreht, aber waagerecht oder senkrecht liegt eine noch nicht aufgedeckte Karte, können Sie auch Leerräume oder schon umgedrehte Karten überspringen. Sie dürfen aber keine noch nicht gewendete Karte überspringen.

Beim ersten Puzzle sollten Sie mit der ganz oben liegenden Karte aufhören, beim zweiten mit der am weitesten rechts plazierten Karte beginnen.

DIE SPRINGER

Tun Sie sich selbst einen Gefallen: Lösen Sie dieses Puzzle mit dem Zauberbuch. Eine Abkürzung in die Bücherei finden Sie im Waschbecken. Die Auf-



gabe ist zwar einfach (die weißen und die schwarzen Springer vertauschen), doch dank der ständigen CD-Zugriffe dauert es viel zu lange, bis sie die über 100 Züge ausgeführt haben. Sie verpassen nichts, wenn Sie das Puzzle vom Zauberbuch lösen lassen.

DIE MÜNZEN

Dieses Puzzle folgt den selben Regeln wie das Karten-Puzzle; die Münzen sind allerdings wesentlich einfacher. Im Notfall folgen Sie einfach der Reihenfolge, die in unseren Bildern angegeben ist.

DER ALTAR

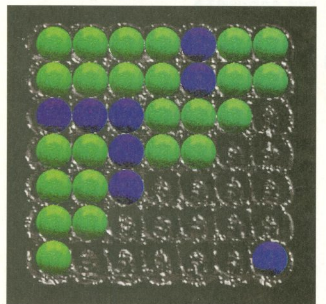
Beim Altar wartet das Puzzle mit den undurchsichtigsten Regeln auf Sie. Die Farben stehen für die Zahlenwerte von Steinen, die noch stehen müssen.



Treten Sie also auf einen Stein mit dem Wert 3, und vier Steine sind schon halb versenkt, fallen alle vier herunter; waren aber nur zwei versenkt, fällt keiner. Ziel ist es, so auf dem letzten Stein aufzukommen, daß vier Steine versenkt werden (offensichtlich hat der letzte Stein also den Wert Vier). Fallen mehr oder weniger Steine,

müssen Sie von vorne beginnen. Es gibt verschiedene korrekte Lösungswege, einen sehen Sie im Bild.

DAS MIKROSKOP



Dieses Puzzle ist ein Spiel gegen einen Computergegner. Da dieser immer andere Züge macht, kann man keine allgemein gültige Lösung geben. Wenn Sie den Computer-Gegner nicht knacken können, sollten Sie in die Bücherei gehen und das Rätselbuch ZWEIMAL lesen. Bei jedem Lesen wird der Computergegner etwas schwächer eingestellt. Beim dritten Lesen würde das Puzzle automatisch als gelöst gekennzeichnet.

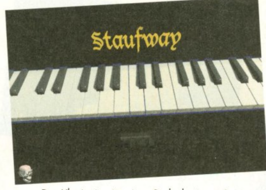
DAS PORTRAIT



In die geheime Kunstgalerie kommen Sie, wenn Sie alle vorherigen Puzzles gelöst haben und dann in der Eingangshalle auf den unteren Teil der Treppe klicken.

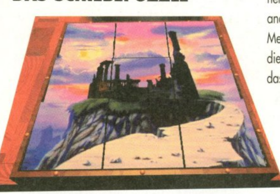
Das Portrait von Stauf entspricht dem Sarg-Puzzle aus dem Keller. Diesmal gibt es aber nicht zwei (auf/zu) sondern drei (rot/grün/echt) Zustände. Die Strategie bleibt die gleiche: Versuchen Sie erst eine links/rechts oder oben/unten Symmetrie in das Bild zu kriegen, dann machen Sie immer die gleichen Züge auf beiden Seiten der Symmetrie-Achse.

DAS KLAVIER



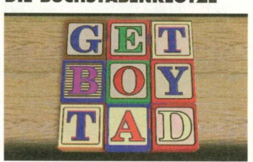
Das Klavier ist ein reiner Gedächtnistest: Spielen Sie die Noten nach, die Ihnen vorgespielt werden. Die Melodie wird dabei immer eine Note länger. Passen Sie auf, daß Sie exakt auf die Mitte der Tasten klicken; man verklickt sich hier sehr leicht und muß dann wieder komplett von vorne beginnen.

DAS SCHIEBEPUZZLE



Das Schiebepuzzle funktioniert wie folgt: Wenn Sie an einer Spalte oder Zeile klicken, werden alle Bilder dieser Spalte/Zeile um einen Bildinhalt weiter geschaltet. Nach neun Klicks auf die selbe Stelle sind Sie also wieder am Anfang. Die Strategie für dieses Puzzle ist wie folgt: Klicken Sie einfach nur solange auf die senkrechten Spalten, bis in jeder waagerechten Reihe drei aufeinanderfolgende Motive zu sehen sind. Dann klicken Sie in jeder waagerechten Zeile so lange, bis das Motiv in der Zeile zusammengesetzt ist.

DIE BUCHSTABENKLÖTZE



Aus den Klötzen muß der Satz »GET BOY TAD« (Tad ist der Name des Jungen, der durch das Haus streunt) gebildet werden. Sie »scrollen« eine Reihe oder Spalte von Buchstaben, indem Sie an die entsprechende Kante klicken. Die beste Strategie: Bringen Sie zuerst das G und das B an die richtige Position, dann das E und das O. Da es zwei Ts gibt, lassen sich die unterste Zeile und rechte Spalte dann sehr schnell zusammenstellen, ohne die vier richtigen Buchstaben noch verschieben zu müssen.

DAS MESSER-PENTAGRAM

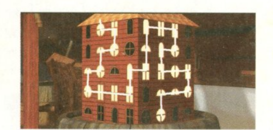


Hier müssen Sie alle Messer (bis auf eines) entfernen. Dazu springen Sie mit einem Messer über ein anderes auf einen freien Platz; das übersprungene Messer wird entfernt. Es gibt mehrere Lösungen für dieses Puzzle; sie sollten spätestens im dritten Anlauf das Rätsel einfach lösen können.

DIE LICHTERKETTE







Dieses Puzzle scheint keinen festen Regeln zu gehorchen. Probieren geht über Studieren. Da Sie nicht mehr an das Zauberbuch herankommen, können Sie einfach auch in den Abbildungen spicken. **(bs)**

KOMPLETTLÖSUNG

FREDDY PHARKAS

Wo ein Sierra-Abenteuer bestanden werden will, da ist auch eine Komplettlösung von uns nicht weit.

Sierra-Spiele haben schon ihre Tücken – meist sind irgendwo gemeine Stellen verborgen, an denen man sich ganze Sonntage festbeißen kann, ohne weiterzukommen. Gegen die typische Sierra-Unlogik haben wir wieder einmal erfolgreich den Kampf aufgenommen und können Ihnen nun helfend bei der Errettung des beschaulichen Westernstädtchens Coarsegold beistehen.

Apotheker-Schicksal

Wie es sich für einen pflichtbewußten Apotheker gehört, sollten Sie sich zunächst um Ihre kranken Kunden kümmern. In die Apotheke gelangen Sie mit dem Schlüssel aus dem »Inventory«. Nachdem auf diese Weise die Hälfte der zu erreichenden Punkte erzielt wurden, klickt man die Barriere am Verkaufstresen an, landet hinter der Theke und harrt der Dinge, die da kommen werden.

Erfreulicherweise ist die erste Kundin Ihre große Liebe: Penelope Primm gibt Ihnen ein Rezept. Sie betrachten es im »Inventory« und stellen fest, daß Sie 40 ml Tyloxpolnide benötigt. Im Labor ist diese Substanz leider nicht mehr vorrätig – als Ersatz bietet sich jedoch Pepticlymacine tetrazole an, daß Sie mit dem Meßbecher nur noch abmessen, in ein Fläschchen abfüllen und zukorken müssen. Penelope verläßt zufrieden den Laden und schon tritt Helen Back ein. Die benötigten 21 Tabletten werden zusammengemixt, mittels der Pillenmaschine geformt und in ein Fläschchen gefüllt (zukorken nicht vergessen!). Da die Damenwelt von Coarsegold wohl besonders kränkeln muß (oder Sie einfach nur gerne aufsucht, Sie Herzensbrecher!) ist auch die nächste Kundin weiblichen Geschlechts. Sadie aus dem örtlichen Freudenhaus bringt ein – berufsbedingt – ganz besonderes Rezept mit. Dummerweise hat Doc Gillespie eine sehr ausgeprägte Arzthandschrift. Diese Klaue ist durch seinen Whiskykonsum nicht besser geworden und bei diesem Rezept nun schlicht unlesbar. Daher kommen Sie wohl nicht umhin, den Doktor an seinem Stammplatz im Saloon aufzusuchen. Sie klauen Ihm das Glas vom Tisch und legen dies im Inventory auf das Rezept. Verwundert lesen Sie, daß er Sadie Testosterate verordnet hat. Dies kann sicher nicht ernst gemeint gewesen sein... Sie zeigen dem Doc das Rezept mit dem Glas, woraufhin er eine Korrektur vornimmt. Im Labor mischen Sie das Estosterane und präparieren sechs Stück des medizinischen Papiers mit je 5 g des Pulvers (mit dem Measuring Spatula abmessen). Die Papiere werden durch Anklicken mit dem Handsymbol gefaltet und in eine Prescription Box gelegt.

Der letzte Kunde in diesem Akt ist Smithie; er benötigt dringend Preparation G, von dem rein zufällig noch eine Tube auf dem linken Tisch (im Vordergrund) liegt. Das Trinkgeld für Ihre pharmazeutischen Dienste fällt diesmal besonders üppig aus. Dieses Geld können Sie auch wirklich gebrauchen, denn der Sheriff schließt nun kurzerhand Ihr Geschäft.

Katastrophen

Im folgenden Akt muß Coarsegold gleich mehrfach vor der Zerstörung gerettet werden. Zunächst bedrohen die Blähungen zahlreicher Pferde die Stadt. Damit Sie nicht schon bald ersticken, sollten Sie sich eine Gasmaske basteln. In Mom's Cafe nehmen Sie die leere Dose (Vordergrund) mit, ziehen hinter dem Saloon den Eispickel aus dem Faß und nehmen auch gleich das Fläschchen mit dem alkoholischen Elixier vom Kutschbock. Mit dem Eispickel werden Löcher in die Dose geschlagen und diese mit der Holzkohle aus der erloschenen Esse beim Schmiedegebäude gefüllt. Der Gürtel von der Wand wird hindurchgezogen und fertig ist die Gasmaske, die in regelmäßigen Abständen aufgesetzt werden sollte. Im lokalen Krämerladen schnappen Sie sich eine Papiertüte von der Verkaufstheke, positionieren sich in der Nähe eines Pferdes und fangen mit der Tüte einige Gase ein, sobald das geplagte Tier seinen Schwanz hebt, um geräuschvoll Luft aus dem Darmtrakt abzulassen. Im Labor füllen Sie den Alkoholbrenner mit dem Elixier, zünden diesen mit den Streichhölzern, stellen das Spektroskop vor die Flamme und klicken die Tüte mit den Pferdegasen auf diesen Aufbau. Anhand des Spektrums können Sie Lentlis als Krankheit diagnostizieren und stellen deshalb Aminophyllic Citrate her. Diese Arznei schütten Sie in die Pferdetränke und warten auf die nächste Katastrophe.

Eine Schneckenstampede kommt herangeschleimt. Im Saloon kaufen Sie mit dem Geld von Smithie Flaschenbier (den Barkeeper ruhig mehrmals mit dem Geld anklicken, bis Sie die richtige Stelle gefunden haben). Sie laufen nun zur Kirche, öffnen die Türen, betrachten den rechten Türflügel und ziehen den Schlüssel ab. Nun hasten Sie zur Brücke, überqueren diese, öffnen mit dem Kirchenschlüssel die Bierflaschen und locken damit die Schneckenhorde ins Verderben (mit dem Bier anklicken). Das nächste Problem – nämlich den Inder Srini von dem Ameisenhügel zu holen – erledigen Sie ganz souverän, indem Sie vom Spielplatz vor der Schule die Leiter von der Rutsche entfernen und Srini damit eine Brücke bauen.

Ihren neuen Freund sollten Sie rasch wieder verlassen, denn vor dem Klohäuschen am Wasserturm sammeln sich schon die Menschenmassen. Gegen die Diarrhea, die sie befallen hat, hilft nur Bisalicylate. Dieses mischen Sie im Labor, holen die Leiter vom Ameisenhaufen und das Seil, welches an der Wand der Schmiede hängt. Durch Anklicken mit dem Handsymbol wird das Seil im Inventory zu einem Lasso gelegt. Mit der Leiter steigen Sie auf die Plattform des Wasserturms, ziehen die Leiter hoch, stellen diese erneut auf, steigen weiter nach oben und zielen mit dem Lasso auf die Spitze des Wasserbehälters. Haben Sie diese getroffen, dann können Sie sich nach oben hochziehen und die Medizin durch ein Loch hineingeben.

Nach diesem anstrengenden Tag sollten Sie sich ausschlafen, doch werden Sie mitten im Schönheitsschlaf von Srini geweckt: Feuer! Sie nehmen die Säcke mit dem Baking Soda, das vor Ihrer Haustüre angeliefert worden war, legen diese auf die Wippe vor dem Schulhaus, setzen sich auf die Schaukel und klicken nun dreimal die Seile an, um genügend Schwung zu bekommen. Sobald Sie dem Schulhaus am nächsten sind, klicken sie auf das Dach und springen so auf selbiges hinauf. Von dort stürzen Sie sich wagemutig in die Tiefe und – insofern Sie die Säcke auf der richtigen Seite der Wippe (nämlich rechts) positioniert haben – löschen auf diese Weise das brennende Nachbarhaus.

Um diese Heldentat zu feiern, begeben Sie sich zum Freudenhaus, belauschen ein Gespräch zwischen dem Bankinhaber und dem Sheriff, gehen in das Haus und nehmen die französichen Postkarten vom Tisch. Anschließend warten Sie auf Sadie.

Kleider machen Leute

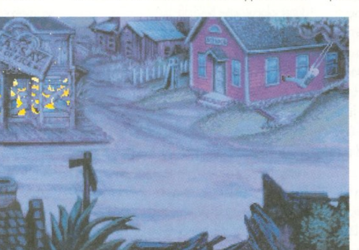
Wie Sie von Sadie erfahren haben, sind einige Leute sehr daran interessiert, Sie dauerhaft unter der Erde zu parken. Daher sollten Sie sich für den großen Endkampf rüsten. Aus der Nachttischschublade entnehmen Sie einen Schlüssel, aus der Schublade des »Dressers« den Claim Check und aus der Truhe das Revolverheldenoutfit.

Mit dem Schlüssel wird der Rollschrank im Labor und das darin versteckte Geheimfach geöffnet. In diesem Fach finden Sie einen Brief von Ihrem Freund

Graves, der erst vor kurzem auf dem Friedhof begraben wurde. Er hatte einen Schließfachschlüssel bei sich, mit dem Sie an Ihre Pistolen herankämen. Sie verlassen das Gebäude, sammeln nebenher den Pferdemist von der Straße auf, gehen zum Friedhof und buddeln das Grab mit der dort in der Erde steckenden Schaufel auf. Skrupellos springen Sie hinein und fischen aus der Tasche des Toten den ominösen Schlüssel. Außerdem nehmen Sie gleich Lehm vom Aushubhaufen mit.

In der Bank übergeben Sie den Schlüssel an den Bankinhaber, entnehmen der Box die Waffen und das Halstuch, tauschen beim Frisör den Claim Check gegen Ihre Stiefel ein und suchen Mom's Cafe auf. Dort nehmen Sie Kaffee, legen den Pferdemist ab, flüchten, gehen durch den Saloon zum Hinterhof und klauen den Apfelkuchen. Kaffee und Apfelpastete verschenken Sie an den Sheriff, von dem Sie Munition und ein Cleaning Set erhalten.

Sie laden und reinigen die Pistolen und begeben sich zum Übungsschießen auf den Platz vor dem Friedhof, wo Srini schon auf Sie wartet. Die Bierflaschen werden auf den Holzzaun gestellt und nun – viel Glück! Nach der Actionsequenz laufen Sie zurück zur Apotheke, nehmen das Medallion von der Wand und besuchen Whittlin' Willy im Krämerladen. Diesem zeigen Sie das Medallion, holen sich anschließend Wachs aus der Kirche und gehen zurück zum Laden. Dort schnappen Sie sich Willies Messer und schnitzen damit aus dem Wachs ein Ohr.



Das Backsoda wurde auf die Wippe gelegt, nun muß noch richtig geschaukelt werden

Zurück im Labor wird das Wachsohr mit dem Lehm umhüllt, das Wachs aus der Form mit dem Brenner entfernt, das Silber des Medallions im Crucible über dem Brenner geschmolzen und in die Lehmform gegossen. Die Form wird schließlich mit dem Handsymbol im Inventory aufgebrochen und das Silberohr an den Kopf angesetzt.

Showdown

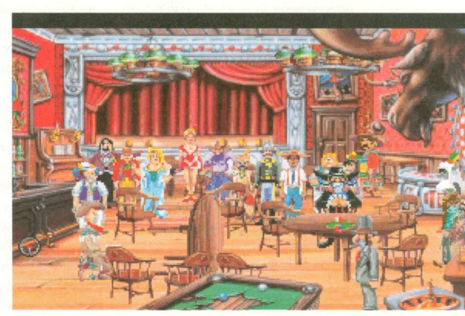
Nachdem Sie sich vor dem Saloon mit Chester Field unterhalten haben, begeben Sie sich in diesen Hort des Alkoholismus hinein und betrachten die Pokerrunde genauer. Im vergrößerten Ausschnitt halten Sie die dritte Hand von Aces mit Ihrem Handsymbol fest, sobald sie unter dem Tisch hervorkommt. Bei der anschließenden Schießerei sollten Sie auf die Metallleiste unten an der Theke zielen und schwupps – schon kracht der Leuchter auf den Schurken herunter.

Flächendeckende Gesundheitsfürsorge – die richtige Medizin wird bei Bedarf einfach ins kommunale Trinkwasser geschüttet

Um nicht auf der Straße niedergeschossen zu werden, verlassen Sie den Saloon durch den Hinterausgang und gehen in das Bild mit dem Wasserturm hinein. Dort betreten Sie den Frisörsalon durch den nicht erkennbaren Eingang auf der Rückseite des Hauses im Vordergrund (rechter Flügel). Die nicht jugendfreien Postkarten werden hier gegen Lachgas eingetauscht. Wieder geht es zum Hinterausgang heraus (Tür im Spiegel anklicken). Im Hinterhof des Saloons kraxeln Sie die Treppe hoch und positionieren den Lachgasbehälter auf der Brüstung. Am Friedhof vorbei bewegen Sie sich nun zum Bordell und betreten die Laube. Von dort können Sie mit dem Fadenkreuz Ihres Revolvers die Lachgasflasche auf dem Hotelbalkon anvisieren und zerstören. Das ausgetretene Lachgas hat einen verheerenden Effekt auf die randalierenden Cowboys (»Wir amüsieren uns zu Tode« – Neil Postman). Die nächste Bedrohung – die Lever Brothers – werden Sie in einer Actionsequenz ausschalten: Zielen Sie auf die markierten Pappfiguren der Gangster, Geier und Schnecken, nicht auf irgendetwas anderes. Beim Duell sollten Sie auf Ihren alten Erzfeind schießen, sobald dieser seinen Revolver zieht. Auch wenn Sie schnell genug sind, so werden Sie trotzdem verwundet, überleben jedoch. Die Blutung kann mit dem Halstuch gestillt werden.

Im Schulhaus sollten Sie Penelope den Gefallen tun, mit dem Handsymbol auf Ihren Pistolengürtel klicken und diesen so ablegen. Von einer Schulbank nehmen Sie die Schreibtafel, um einen Schuß abzufangen. Penelope betäubt Sie mit einem gezielten Wurf Ihres Revolvers. Sie werden gefesselt und sollten mehrmals auf den Stuhl klicken, um durch kräftiges Schaukeln zu Fall zu kommen.

Nun kriechen Sie zu dem am Boden liegenden Silberohr, schleifen dies am Steinfußboden und durchtrennen damit die Fesseln. Im anschließenden Duell mit Penelope greifen Sie schnell zum Säbel, klicken im Inventory nochmals auf diesen und anschließend fechten Sie durch weiteres Klicken. Den letzten Schurken machen Sie durch einen gezielten Wurf Ihres scharfen Silberohrs unschädlich. (tw)



Hier führt ein Querschläger zum Erfolg

Allgemeine Tips

Ein entscheidendes Element für das Überleben in einer Mission sind die Schutzschilder. Dabei ist wichtig zu wissen, daß sich die Laser generell schneller aufladen, als die Schilder. Manchmal ist es also ratsam (vor allem dann, wenn es auf die Geschwindigkeit ankommt), die Schildenergie direkt von den Lasern zu beziehen, anstatt zu waren, bis sie wieder komplett nachgeladen sind. Außerdem sollte man darauf achten, daß die Energie immer gleich verteilt ist (»S«-Taste).

Bei Missionen, die es erforderlich machen, Objekte zu beschützen, ist es nützlich, wenn man diese Objekte z.B. mit »Shift-F5« als Ziel vordefiniert. So kann man sich im Laufe der Mission mittels »F5« schnell über den aktuellen Status des Objekts informieren.

Bei Torpedoangriffen (z.B. von TIE-Bombern) geht man am besten folgendermaßen vor: So früh, wie möglich frontal anfliegen und die Triebwerksenergie auf ca. 1/3 senken, sobald sich die Ziele anvisieren lassen. Jetzt kann man sich schon ein oder zwei Gegner mit Torpedos vornehmen, bevor sie vorbeifliegen. Den Rest erledigt Ihr mit dem Laser, wobei man aber nicht vergessen sollte, die Triebwerksenergie wieder hochzufahren, wenn die Gegner vorbeigebraust sind und mal hinterherfliegen muß.

Wer mit bestimmten Missionen immer wieder Probleme hat, sollte einen Film aufzeichnen, um später die Taktik des Gegners herauszufinden. Dabei wird man feststellen, daß bestimmte TIE-Gruppen einzelne Aufträge haben. Wenn z.B. eine eigene Corvette immer wieder zerstört wird, versucht man die dafür verantwortliche Gruppe zu finden, um sie sich das nächste Mal gleich vorzunehmen.

Viele Objekte tauchen schon sehr früh auf den Sensoren auf, bevor der Computer eine entsprechende Nachricht meldet. Daher sollte man sich zu Beginn der Mission besser auf die Sensoren verlassen.

Die meisten Gruppen (z.B. TIE-Bomber) fliegen mit gleichbleibendem Tempo. Wenn man diese Geschwindigkeiten kennt, gestalten sich Verfolgungsjagden sehr viel einfacher (ruhig mal ein bißchen ausprobieren); Ihr spart Euch mühevolle Kurbeleien am Joystick und das Visieren/Schießen ist für die Statistik auch effizienter.

Hat man sich erstmal einen guten Piloten »herangezüchtet«, kann man die entsprechende »*.PLT«-Datei mit anderem Namen mehrmals duplizieren. So schafft Ihr Euch zum einen Sicherheitskopien, falls der Pilot stirbt oder gefangengenommen wird und zum anderen leistungsstärkere Wingmen zur Verteilung auf die Fluggruppen.

Manchmal ist es sinnvoller, eine gegnerische Fluggruppe bis auf eine Einheit zu reduzieren, als sie komplett zu zerstören. Den letzten TIE nimmt man dabei solange unter Beschuß, bis er »Hull Damage« anzeigt. Er wird dann versuchen zum Mutterschiff zurückzugelangen, um sich wieder »aufzufrischen«. Das kostet Zeit, die man gut für sich nutzen kann.



X-WING

Jedi-Ritter André Bremer hat den Todesstern geknackt. Seine Flugerfahrungen bei sämtlichen Tour of Duty-Missionen möchte er den PC PLAYER-Lesern in dieser Galaxis nicht vorenthalten.

Tour of Duty 1

Selbst die besten X-Wing Piloten werden eines Tages in den Ruhestand versetzt. So auch unser Held Farlander, dessen frühere Erlebnisse schon in der »Akte Farlander« beschrieben wurden. Nachdem er an sämtlichen Missionen gegen das Imperium beteiligt war, gibt der inzwischen pensionierte General im folgenden seine Erfahrungen an die frischen Kadetten weiter, die diese Missionen in ihrer Ausbildung nachfliegen müssen.

Mission 1: Destroy Imperial Convoy

Die fünf Frachter sind eigentlich recht leicht zu bewältigen: man selber kümmert sich um die drei entferntesten, während sich der Wingman die beiden vorderen vornimmt. Die anderen Missionsziele ergeben sich automatisch (entern der Corvette Bixby).

Mission 2: Reconnaissance Mission

Hier heißt es: absolute Geschwindigkeit und durch. Die Laser sollte man auf volle Energiezufuhr schalten, und die Schilder dann per Hand (mit der Apostroph-Taste) nachladen, da die Laser schneller als die Schilder aufgeladen werden. Mit den TIE-Fightern sollte man sich nur im Notfall einlassen, da man sonst Zeit verliert und Gefahr läuft, durch die große Anzahl der nacheinander eintreffenden Groß-Schiffe aufgerieben zu werden.

Mission 3: Fly Point During Evacuation

Da die Nebulon B-Fregatte Fugazi rechtzeitig davonkommt, sollte man sich hier auf das Verteidigen der drei Shuttles (Gruppe Arroyo) beschränken. Dabei konzentriert man sich am besten auf die TIE-Fightergruppen Alpha und Beta, welche auf die Shuttles angesetzt sind.

Mission 4: Protect Medical Frigate

Am Anfang nutzt man die Zeit, um die Schilder aufzubauen. Die imperiale Fregatte wird zuerst die TIE-Bombergruppe Alpha und TIE-Fightergruppe Beta absetzen und dann auf die andere Seite springen, um die TIE-Bombergruppe Gamma und die TIE-Fightergruppe Delta zu starten. Das einzige Schiff, welches hier Schutz benötigt, ist die Corvette Korolev. Es ist wichtig, die TIE-Bomber zuerst zu zerstören, da sie bereits früh anfangen, die Corvette mit Missiles zu beschießen. Dabei sollte man sich nicht weiter als 2 Kilometer vom Schiff entfernen, da sonst eine weitere Bomber-Gruppe, die aus der anderen Richtung kommt, nicht mehr rechtzeitig abgefangen werden kann.

Bei Bombern kann man im allgemeinen folgende Taktik anwenden: Frontal anfliegen, aus Distanz einige Bomber mit Missiles abschießen, abbremsen und den Rest mit dem Laser bekämpfen, bevor sie vorbeifliegen. Wenn die Gruppe Alpha bekämpft ist, nimmt man sich dann sofort die Gruppe Gamma vor. Hiermit werden sich die Chancen für die Korolev im weiteren Kampfverlauf mit den Fightern um einiges erhöhen.

Mission 5: Ambush Imperial Supply Convoy

Hier kann man keine großen Tips geben. Schaut Euch am besten an, welche Frachter von den Y-Wings bekämpft werden, und nehmt Euch dann einen anderen vor. Der Wingman kann dabei ebenfalls eingesetzt werden.

Mission 6: Raid for R2 Units

Wenn der Frachter disabled ist, wird die Piraten-Transportgruppe Epsilon versuchen ihn nochmal zu disablen und Kappa wird versuchen ihn zu recapturen. Die Pirat-Y-Wings werden kräftig stören, man sollte sich aber dennoch nur auf die Piraten-Transporte konzentrieren.

Mission 7: Recover stolen X-Wings

Die drei X-Wings müssen so schnell wie möglich disabled werden. Je schneller es klappt, desto näher ist man später am eintreffenden Calamari-Schiff. Somit verkürzt sich auch die Zeit, in der man die X-Wings bei der Rückführung beschützen muß. Den X-Wing Blue 2 nimmt man sich selber vor, während man die anderen den Y-Wings überläßt. Um schneller zum Ziel zu gelangen, schaltet man die Triebwerksenergie auf volle Leistung. Wenn alle X-Wings disabled sind, kümmert man sich um die TIE-Interceptor-Gruppen Delta und Gamma, da die es auf die Shuttles abgesehen haben.

Mission 8: Rescue Sullustan Tech Staff

Da die beiden Gefangentransporte weiter rechts

sind, fängt man mit dem Identifizieren der Schiffe ganz rechts an und arbeitet sich dann zurück. Wenn diese identifiziert sind, treffen die beiden Rettungstransporte ein. Hier sind es die beiden TIE-Interceptor-Gruppen Alpha und Beta, die ausgeschaltet werden müssen, damit die Rettungsaktion Erfolg haben kann. Wenn man noch Zeit findet, kann man sich einige Truppentransporte vornehmen, was letztendlich aber nicht entscheidend ist.

Mission 9: Diplomatic Summit with Sullust

Diese Mission beansprucht sich selbst sehr stark, da die TIE-Fighter im Kreuzfeuer der Nebulon und der Corvetten nicht lange überleben. Entscheidend sind folgende Gruppen: TIE-Bombergruppe Zeta (greift die Corvetten an), TIE-Fightergruppe Zeta (bekämpft die Shuttles) und die TIE-Bombergruppe Iota (schießt auf die Nebulon B).

Mission 10: Rescue Sullustan Leader

Alle Shuttles außer dem mit einem Gefangenen an Bord, werden wenden und angreifen. Daher sollte man sich auf jenes konzentrieren, was weiterhin auf den Sternenzerstörer zufliegt. Wenn dieses »disabled« ist, zerstört Ihr zuerst die Shuttles und danach erst die TIEs, da die Shuttles mehr Schaden anrichten können. Den Shuttles verpaßt man jeweils zuerst eine Missile und erledigt den Rest mit dem Laser. Die TIE-Interceptor-Gruppe Delta wird versuchen, das Rettungsshuttle zu zerstören. Dem solltet Ihr auch zuvorkommen.

Mission 11: Capture Staff from Cygnus

Konzentrieren sollte man sich lediglich auf die TIE-Fightergruppe Zeta, die versuchen wird, das Transportschiff Lightning zu zerstören. Der Rest ist unwichtig, bringt aber dennoch massig Punkte.

Mission 12: Recover Explosive Warhead

Zunächst solltet Ihr schnell die Laser aufladen und das eigene Schiff aus dem Wirkungsbereich der Minen bringen. Danach legt man die Laserenergie auf die Schilder und nimmt sich die Minen vor, indem man sie einzeln anfliegt, mit dem zweiten Joystickknopf anvisiert und dann per Doppelschuß bekämpft, sobald das Visier grün wird. Wenn man geübt ist, geht es auch ohne anvisieren. Ihr müßt hierbei immer in Bewegung bleiben und dürft nicht zu nahe an die Minen ran, da Ihr sonst auseinandergenommen werdet.

Wenn der Frachter übernommen wurde, wird die Transportgruppe Lambda versuchen, ihn zu zerstören. Das muß verhindert werden.

Tour of Duty 2

Mission 1: Rescue from Star's End

Zunächst muß die TIE-Bombergruppe Eta abgefangen werden, da sie versuchen wird, den Frachter Genue zu zerstören. Danach wagt man sich an den Sternenzerstörer ran, um die zweite Gruppe Eta zu übernehmen, sobald sie den Hangar verläßt. Die TIE-Interceptor-Gruppe Gamma greift alles an, so daß man auch hier aufpassen muß, daß der Frachter und das Shuttle nicht zerstört werden.

Mission 2: Rescue Wookie Slaves

Bevor der Frachter Toral nicht identifiziert ist, werden die Y-Wings nicht kommen. Um das zu erreichen, wird man einige Gunboats aus dem Weg räumen müssen. Der beste Weg ist es hier, die Gunboats zuerst mit jeweils einer Rakete und danach mit Lasern (Einzelfeuer) zu bearbeiten. Wenn der Frachter durch die Y-Wings disabled wurde, kommt der Transport Rescue 1 ins Spiel. Dieser wird durch die TIE-Fightergruppe Beta bedroht.

Mission 3: Attack Weapons Convoy

Man schaut zuerst, welche Corvette von den Y-Wings mit Raketen beschossen wird, um dann die jeweils andere zu übernehmen. Die Raketen werden die Schilder der Corvetten zerstören, so daß man sie letztendlich mit Laserfeuer zerstören kann. So nimmt man sich eine nach der anderen vor. Hierbei sollte auch der Wingman (Shift-A) zum Einsatz kommen. Danach zerstört Ihr schleunigst die Shuttle-Gruppe, bevor sie durch den Hyperraum flieht.

Die Frachter sind etwas schwieriger, da sie permanent durch die Gunboats geschützt werden. Daher sollte man seine Schilder immer voll aufgeladen haben. Die Transporte werden durch die Y-Wing Gruppe Gold ausgeschaltet.

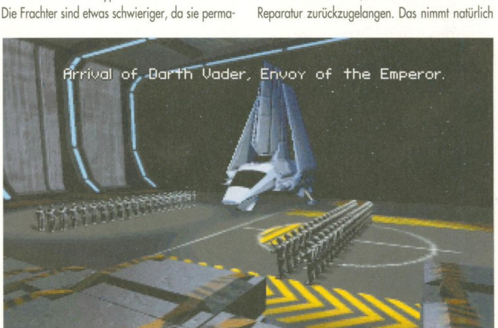
Mission 4: Capture a Stolen Freighter

Man kann die gegnerischen Transporte für seine Zwecke einsetzen, indem man sie den Frachter Phoenix disablen läßt. In der Zwischenzeit kann man sich um die Shuttles kümmern. Ist der Frachter disabled, zerstört Ihr die Transporte und laßt das Shuttle Wilsey andocken. Danach wird ein Sternenzerstörer eintreffen und TIE-Bomber und TIE-Fighter absetzen. Die TIE-Bombergruppe Gamma wird versuchen den Frachter anzugreifen.



Mission 5: Protect Captured Satellites

Die TIE-Interceptor-Gruppe Delta und die TIE-Bombergruppe Gamma greifen die Frachter an, während man den Rest gegen sich stehen hat. Damit man dabei nicht von den laufend nachrückenden Gruppen überfordert wird, beschießt man seine Gegner bis sie »Hull Damage« anzeigen. Sie werden dann manchmal versuchen, zum Mutterschiff zwecks Reparatur zurückzugelangen. Das nimmt natürlich einige Zeit in Anspruch, die man gut für sich nutzen kann.



Mission 6: Rendezvous in the Cron Drift

Die Transporte werden die Frachter angreifen, während man die Gunboats selber als Gegner hat. Dennoch ist es wichtig, die Transporte so schnell wie



möglich zu zerstören, da sie in der Lage sind, aus ca. 5 Kilometern Raketen auf die Frachter abzufeuern. Dabei sollte man seine Schilder immer aufgeladen haben, da die Gunboats ebenfalls mit Raketen angreifen.

Mission 7: Protect a disabled X-Wing

Der Wingman wird sich um die eintreffenden Shuttles kümmern, die versuchen werden, am X-Wing anzudocken, so daß man die Gunboats selber angreifen kann. Wenn das Shuttle Rescue hereinspringt, werden weitere Gunboats auftauchen, die man während der gesamten Reparatur am X-Wing ablenken sollte.

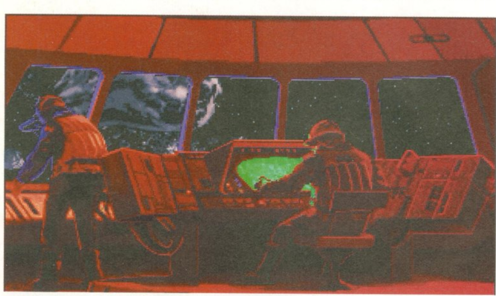
Mission 8: Stop Hyperdrive Replacement

Hier ist sehr wichtig, daß die Schilder immer aufgeladen sind, da man die meisten Gegner selber am Hals hat (einige werden sich auch um die A-Wings kümmern). Der Frachter Klam III ist am nächsten links gelegen, so daß man diesen schnell übernehmen sollte, um danach den anderen zu finden.

Mission 9: Take out Intrepid's Escort

Dieser Auftrag ist etwas schwieriger. Man speichert die drei Corvetten (Viper I-III) als Voreinstellung (»F5« bis »F7«), um später besser darüber informiert zu sein, auf welche man Raketen abgeschossen hat. Ihr visiert eine Corvette an und überlaßt sie den Wingmen. Währenddessen sollte man sich um die Gunboats kümmern, denn je schneller man die erledigt hat, desto effizienter können die anderen Y-Wings vorgehen.

Wenn die erste Corvette die Schilder unten hat, könnt Ihr ihr mit den Lasern den Rest geben. Danach verteilt man jeweils die restlichen Raketen auf die beiden letzten Corvetten und nimmt sich diese dann auch nacheinander mit dem Laser vor.



Mission 10: Destroy the Intrepid

Als erstes zerstört man die beiden Schildgeneratoren auf dem Kommandoturm. Man kann währenddessen einige der TIE-Fighter ausschalten, sollte sich aber nicht zu sehr von ihnen ablenken lassen. Wenn die Schilder erst einmal zerstört sind, kann man die restlichen Raketen auf die Intrepid feuern.

Es sind genug Y-Wings in dieser Mission vorhanden, um die Intrepid zu zerstören, wenn die Schilder erst einmal down sind. So kann man sich darauf konzentrieren, sich selber am Leben zu erhalten. Dabei sollte man besonders wieder auf die eigenen Schilder achten, während man verstärkt gegen die Gunboats und TIE-Bomber vorgeht. Wenn Zeit bleibt, sollte man weiter die Y-Wings bei der Intrepid unterstützen.

Mission 11: Deliver Plans to Princess Leia

Die Tantive IV ist die vierte Corvette, wenn die Ziele nacheinander mit »T« durchgewählt werden. Die Gunboat Gruppe Mu wird versuchen diese Corvette zu disablen, also sollte man sich auf diese konzentrieren. Die Gruppe Tau sollte von den anderen X-Wings »versorgt« werden.

Mission 12: Protect Princess Leia

Hier gibt es keine besondere Strategie. Ihr müßt alles angreifen, besonders die TIE-Bomber und die Gunboats, da sie durch ihre Raketen die größte Bedrohung darstellen.



Tour of Duty 3

Mission 1: Guard Military Eqpt. Transfer

Die TIE-Bombergruppe Gamma wird Torpedos auf den Frachter feuern, so daß man sich zuerst auf diese Gruppe konzentrieren sollte. Die TIE-Fightergruppe Beta wird die Waffencontainer übernehmen, während die TIE-Bombergruppe Delta die Container mit Raketen beschießt. Wichtig ist, daß die Corvette am Frachter Sidral II andockt und sich per Hyperraumsprung davonmacht.

Mission 2: Destroy Imperial Repair Dock

Als erstes sollte man sich TIE-Bombergruppe Gamma vornehmen, da sie durch ihre Raketen die größte Bedrohung darstellt. Danach ist die ebenfalls aktive TIE-Fightergruppe Beta an der Reihe. Dabei solltet Ihr Euch in gebührendem Abstand zu den Minen bewegen. Nun kann man die wartenden TIE-Fighter und Bomber außer Gefecht setzen. Nachdem man dann einige Raketen auf die Corvette gefeuert hat, zerstört man die Minen. Wenn diese erst einmal weg sind, ist der Rest schnell erledigt.

Mission 3: Capture Military Transport

Die sechs Gunboats und die TIE-Fighter des Sternenzerstörers sind nur hinter dem eigenen Schiff her, lediglich der Transport Lambda wird versuchen den Transport Omicron zu zerstören. Daher sollte man

sich nur auf diesen konzentrieren, da nach jeder Zerstörung ein neuer auftaucht.

Mission 4: Scramble!

Hier solltet Ihr wieder alles zerstören, was möglich ist. Je mehr man sich dabei auf die Bomber konzentriert, desto größer sind die Überlebenschancen der Defiance.

Mission 5: Intercept and Capture

Gleich zu Beginn feuert man vier Raketen auf die Corvette, um die Schilder zu zerstören. Danach disabled man sie mit der Ionenkanone. Bevor das Shuttle Rescue eintrifft, könnt Ihr die X-Wings bei den restlichen Gegnern unterstützen. Später ist es wichtig, daß man sämtliche Gegner vom Shuttle fernhält, damit es seinen Auftrag erfüllen kann.

Mission 6: Destroy Imperial Supply Base

Man sollte sich zuerst um die Minen kümmern, denn wenn diese erst einmal weg sind, wird vieles einfacher. Währenddessen kann man die Wingmen auf einzelne Container ansetzen. Wenn man selber einen Container übernimmt, sollte man einen wählen, der nicht schon von den Wingmen bearbeitet wird.

Mission 7: Destroy Priam's Escort

Man läßt den Wingman eine der Corvetten übernehmen, während man selber eine andere unter Beschuß nimmt. Während dieser Kämpfe wird der Transport Omega auftauchen, der auf die Priam zusteuert. Er darf die Priam nicht erreichen, da die Mission sonst nicht erfüllt wird.

Wenn man den Transport zerstört hat, kann man sich die dritte Corvette vornehmen, wobei man sich bis hier einige Torpedos aufgespart haben sollte. Ihr dürft nicht zu nah an die Priam herankommen.

Mission 8: Capture the Frigate Priam

Zu Beginn feuert man alle Raketen auf die Priam, um die Schilder schneller herunterzubekommen. Danach geht man gegen die TIE-Fightergruppe Alpha vor, welche versucht, die Y-Wings zu bedrängen. Als nächstes sind dann die Minen dran.

Wenn die TIE-Bombergruppe Beta auftaucht, reicht es, sie solange zu beschießen, bis sie »Hull Damage« anzeigen. Sie werden versuchen, zur Fregatte zurückzugelangen, wodurch man wiederum Zeit gewinnt. Nachdem die Fregatte »Shields dwn« anzeigt, kann man sie den Y-Wings zum disablen überlassen. Das Missionsziel ist dann erreicht, wenn alle Rebellenschiffe auf der Priam gelandet sind, und diese sich durch den Hyperraum entfernt.

Mission 9: Capture Ethar I and II

Man kümmert sich solange um Gunboat-Gruppen Tho und Tau, bis jeweils zwei Gunboats aus jeder Gruppe zerstört und das dritte »Hull Damage« anzeigt. Dadurch sollte man einen guten Zeitvorteil bekommen. Einige Raketen könnt Ihr direkt auf die beiden Corvetten abfeuern, damit die Y-Wings es hier ein wenig leichter haben. Das Shuttle Rogue 1 wird von der Gunboat Gruppe Nu und Rogue 2 von Gruppe Mu bedroht.

Mission 10: Guard Vital Supply Depot

Hier helfen keine Tips - man sollte das Gebiet solange selber verteidigen, bis die A-Wing Gruppe Blue eintrifft. 50 Prozent der Containergruppen ZL, LT und XZ müssen zur Erfüllung der Mission überleben.

Mission 11: Defend the Independence

Wichtig ist hier die TIE-Bombergruppe Alpha, welche die Independence zu Beginn angreifen wird. Wenn man hier alle, bis auf einen zerstört (bis er »HULL Damage« anzeigt), vergeht wieder genug Zeit, bis die Gruppe wieder »aufgefüllt« ist.

Mission 12: Begin Death Star Assault

Hier gibt es einen Trick: gleich zu Beginn versucht man einen Hyperraumsprung, der aber sofort wieder abgebrochen wird, da einige Objekte im Weg stehen werden. Jedenfalls ist man jetzt nur noch ca. 6 Kilometer von den CommSats entfernt, womit man nun an allen TIE-Fightern vorbei wäre. Nachdem man die Flügel wieder geöffnet hat (»F«), kann man direkt auf die Satelliten zufliegen, und sie zerstören.

Mission 13: Attack Death Star Surface

Zunächst stellt man fest, aus welchem Hangar Port die TIE-Bomber kommen, und zerstört diesen zuerst, damit deren Raketen keine weitere Bedrohung darstellen. Zu Beginn der Mission ist der Hangar Port der TIE-Bomber am nächsten gelegen (viermal »Y« drücken). Danach nimmt man den nächsten, usw. Dabei solltet Ihr aufpassen, nicht zu tief zu fliegen, um so aus der Reichweite der Turbolaser zu bleiben. Wenn alle Ports zerstört sind, kann man sich um die restlichen TIEs kümmern.

Zum Schluß fliegt man auf die Nav Buoy zu und zerstört nacheinander die Türme um die Buoy herum, bis man die abschließende »Mission complete«-Meldung bekommt.

Mission 14: Death Star Trench Run

Gleich zu Beginn stellt man die Laser auf maximale Nachladung und legt die gesamte Laserenergie auf die Schilder. Während man außer Reichweite der Turbolaser bleibt, nimmt man sich die erste TIE-Fightergruppe vor. Ist dieses erledigt, versucht Ihr so schnell es geht den Graben zu finden und hineinzufliegen.

Wenn man mit den TIEs schnell genug fertig wird, sollte man den Graben erreichen, bevor die Advanced TIEs eingreifen. Im Graben schaltet man die Laser auf Vierfachfeuer und versucht ständig in Bewegung zu bleiben. Wenn möglich kann man einige der Lasertürme beseitigen. Wenn es zu hart wird, schaltet man am besten die Detailstufe runter, womit einige Hindernisse verschwinden. **(hl)**

TIPS ZU ULTIMA VII

Part II

Willkommen auf Serpent Isle

Die ersten Schritte sind bekanntlich die schwersten – das gilt besonders für die komplexe Rollenspielreihe Ultima. Mit den Tips unseres Haus-Avatars Mic wird die Erforschung der »Serpent Isle« zum Klacks.

Wer so ein richtiger Ultima-Avatar sein will, der hat's beileibe nicht leicht. In jeder der sieben Rollenspielfolgen gibt es unglaublich vertrackte Handlungsstränge zu lösen und unüberschaubar große Ländereien zu durchstreifen. Insbesondere für Einsteiger kommt erschwerend hinzu, daß Ultima dem Spieler stets viel Freiheiten zugesteht, wie und wann die einzelnen Schritte zur Lösung beschritten werden.

Die Schlangeninsel von Ultima VII/Part II ist nicht minder umfangreich und die Möglichkeiten, zu handeln bei weitem komplexer als bisher. Dennoch unterscheidet sich »The Serpent Isle« von den Vorgängerspielen durch eine sehr straffe Handlung. Das bedeutet, daß meist keine Ratlosigkeit ob der nächsten Ziele herrscht. Nichtsdestotrotz ist der Spielablauf verzwickter und komplexer denn je. Für knackigen Rätselspaß und tolle Effekte ist also auch bei dieser Ultima-Folge gesorgt.

Eine komplette Schritt-für-Schritt-Lösung für Serpent Isle anzugeben, ist angesichts des Spielumfangs hoffnungslos, zumal allerlei Nebenschauplätze auf der Schlangeninsel versteckt sind. Einige allgemeine Hinweise und Tips sind hier weitaus sinnvoller und verderben den Spaß am Spiel nicht.

Allgemeines

Bevor es losgeht, seien einige allgemeine Ratschläge gegeben, die Veteranen schon bekannt sein dürften. Für die Neulinge im Ultima-Club leisten sie allerdings wertvolle Hilfe.

1. Die Welt von Ultima ist sehr komplex. Das bedeutet, daß Sie nahezu alles, was Sie auf dem Bildschirm sehen, auch untersuchen und benutzen können. Versuchen Sie einmal, aus Mehl und Wasser einen Teig zu kneten und diesen anschließend zu backen. Das Resultat: ein knackiger Laib Brot. Finden Sie irgendwo ein Spinnrad, können Sie aus Wolle selbst Garn herstellen, das sich auf einem geeigneten Webstuhl schließlich zu einem wunderschönen Stück Stoff verarbeiten läßt. Mit einer Schere in Streifen geschnitten ergibt dieser wertvolle Bandagen zur Heilung Ihrer Wunden. Nehmen Sie sich die Zeit und probieren Sie einfach die verschiedenen Utensilien der Ultima-Welt aus.

2. Als direkte Konsequenz aus Punkt 1 ergibt sich folgender Hinweis: Lassen Sie keinen Gegenstand unbeachtet! Zum einen könnte er direkt nützlich sein, zum anderen verbergen sich darin oder darunter möglicherweise wichtige Objekte, die für die Lösung des Spiels unerläßlich sind.

3. Was in den Vorgängerspielen verpönt war, können Sie bei The Serpent Isle vollends ausleben: es darf hemmungslos geklaut werden. Wenn Sie einen Gegenstand finden, den Sie als nutzbringend erachten, dann nehmen Sie ihn mit. Von Vorteil ist es hier natürlich, daß sich der Avatar nicht gerade an den Kleinoden vergreift, wenn der Besitzer seine Augen darauf heftet. Schließen Sie vorsorglich alle Türen oder warten Sie clever, bis das arme Opfer gerade nicht aufpaßt.

4. Wer zuviel klaut und einsackt, kann vor Schätzen bald nicht mehr laufen. Suchen Sie sich daher ein oder zwei sichere Plätzchen, an denen Sie nicht gebrauchte Gegenstände hinterlegen können. Die Schätze bleiben dort, wo Sie sie abgelegt haben. Die Ladeluke eines gestrandeten Schiffes zum Beispiel ist bestens geeignet.

5. Seien Sie neugierig. Sprechen Sie mit jedem, dem Sie begegnen. Lesen Sie die Texte in den Dialogen konzentriert durch und notieren Sie sich gegebenenfalls die Namen von wichtigen Personen, Orten und Gegenständen. Gelegentlich kann es passieren, daß Sie den Gesprächspartner durch unflätiges Benehmen verärgern oder dieser schlicht aus Zeitmangel kein ausgiebiges Pläuschchen halten möchte. Ein weiterer Versuch zu einem späteren Zeitpunkt kann durchaus sinnvoll sein.

Es ist ohnehin notwendig mit den gleichen Personen mehrmals zu sprechen, da sich aus neuen Informationen weitere Gesprächsthemen herauskristallisieren, die Ihnen bei der Lösung behilflich sind. Scheuen Sie also den Smalltalk nicht, selbst wenn dieser zu einem minutenlangen Dialog ausarten sollte.

6. Avatar & Co. können nicht sterben, wenn Sie das »Hourglass of Fate« behalten, das Ihnen zu Beginn der Geschichte ein Mönch in die Hand drückt. Durch dieses Artefakt werden Sie im Falle tödlicher Wunden direkt in die Kapelle einer geheimnisvollen Mönchsinsel transportiert, wieder zum Leben erweckt und anschließend an den Ausgangsort zurückgebracht. Werfen Sie daher das Stundenglas nicht fort.

Nun aber zur Story von The Serpent Isle, in der Sie zunächst auf ein wichtiges Hindernis hinspielen müssen. Es muß aus dem Weg geräumt werden, um das Fortkommen zu ermöglichen. Die Rede ist von einem nördlich der Stadt Fawn gelegenen Sumpf, der auf herkömmliche Weise nicht passiert werden kann. Über jenen blubbernden und stinkenden Tümpeln liegt ein alter Fluch, der jeden Wanderer augenblicklich in tiefen und gefährlichen Schlaf versetzt. Dieser Schlafzauber kann nur überwunden werden, wenn Sie drei besondere Artefakte bei sich tragen:

The Helm of Courage
The Crystal Rose of Love
The Mirror of Truth

Jedes dieser Objekte ist mit einer der drei Städte verbunden, die sich auf der Insel befinden. So erhalten Sie den Helm durch die Stadt Monitor, die Rose in der Stadt der Schönheit namens Fawn und den Spiegel schließlich im Zentrum der Magie, in Moonshade. Erst wenn Sie alle drei Gegenstände besitzen, ist es sinnvoll, den besagten Sumpf im Norden zu betreten.

Das erste Ziel: Monitor

Die Geschichte beginnt am südlichen Zipfel des Eilandes, an dem Sie zusammen mit Ihren drei Kameraden Iolo, Shamino und Dupre stranden. Das Boot, mit dem Sie Richtung Schlangeninsel geschippert sind, ist nicht mehr zu gebrauchen, es sitzt fest. Trotz üblen Wetters betreten Sie das Land, wohlausgerüstet mit allerlei magischen Gegenständen und Artefakten.

Kaum tun Sie die ersten Schritte, bricht ein gewaltiges Donnerwetter los. Als sich das Chaos legt, stellen Sie fest, daß Ihre Freunde verschwunden sind. Zu allem Überfluß hat sich Ihre tolle magische Ausrüstung in wertlosen Plunder verwandelt. Werfen Sie jedoch weder Pudelmütze, Seidenslipper noch sonstigen Krempel weg, denn die seltsamen Metamorphosen lassen sich rückgängig machen. Übeltäter sind die farbigen Blitze, die über mehrere Eigenschaften verfügen; im schlimmsten Fall können sie augenblicklich töten. Hat das betroffene Lebewesen Glück, bleibt es am Leben und findet sich lediglich an einem anderen Ort der Insel wieder.

Besonders lästig ist es allerdings, wenn die Blitze Objekte nach Lust und Laune vertauschen. So gesche-

hen mit Ihrer Ausrüstung: Eine der Hauptaufgaben besteht denn auch darin, die Ursprungsorte der getauschten Gegenstände ausfindig zu machen und die Originalausrüstung von Avatar und Kumpanen wiederzufinden. Die Blitze sind es auch, die Ihre Freunde Iolo, Shamino und Dupre quer durch die Gegend, aber glücklicherweise nicht allzu weit teleportierten. Bereits beim Besuch der ersten Stadt mit dem Namen Monitor werden Sie sie wiederfinden. Monitor ist die Stadt der Ritter und Soldaten. Die Bewohner dieses idyllischen Ortes haben den lieben langen Tag nichts anderes zu tun, als sich in steten Duellen zu kloppen, den Umgang mit der Klinge zu üben und beizeiten diverse Horden von Goblins abzuschlachten. Jene Rauflust kann Ihnen zugute kommen, da einige Bewohner gegen Entgelt Trainingsstunden anbieten, welche die Fähigkeiten Ihrer Gruppenmitglieder verbessern. Doch die Ritter von Monitor empfinden sich als eine auserwählte Kaste, die nur mit Ihresgleichen spricht. Bevor Sie also ausgiebig mit den Einwohnern von Monitor plaudern können, ist es notwendig, durch einen Test Ritterehren zu erlangen. Genaue Informationen dazu gibt der Anführer der Stadt. Er befindet sich zu Beginn in den Katakomben, die sich direkt an das Krematorium anschließen.

Von da ab sollten Sie zumindest Dupre und Shamino wiedergefunden haben. Iolo hingegen sitzt im Stadtgefängnis und läßt sich erst befreien, wenn sich der Avatar in den Reigen der Monitorritter eingereiht hat.

Die Testaufgabe zum Rittertum findet in einem düsteren Dungeon statt, das sich außerhalb von Monitor in nordwestlicher Richtung befindet. Vollkommen allein und nur mit Lederrüstung und Keule bewehrt muß der Avatar einen heiligen Totemraum finden und dort sein persönliches Totemtier erlegen. Die Tätigkeiten beschränken sich auf das Aufsperren von Türen mit den korrekten Schlüsseln, dem Ausweichen von Explosionen und gegebenenfalls dem Killen von Trollen.

Schwierigkeiten bereiten zwei unsichtbare Gänge, die nicht einfach zu entdecken sind. Einer davon befindet sich direkt in einem Raum mit vier Schatzkisten-Attrappen, der andere liegt hinter einer Geheimtür verborgen, die nur durch einen schwer auffindbaren Knopf an der Wand zu öffnen ist. Suchen Sie den besagten Schalter an der westlichen Wand; er befindet sich genau an der Stelle, wo Ihnen ein unbesiegbarer Geisterkrieger entgegenkommt. Der zweite Geheimgang führt in den gesuchten Raum.

Um das Totemtier zum Leben zu erwecken, ist die Asche ehrenvoller Monitor-Krieger mit eigenem Blut zu mischen. Fügen Sie sich dazu mit einer im Dungeon gefundenen Klaue selbst eine Verletzung zu. Die Bestie (ein Wolf) erscheint nun augenblicklich und muß fein säuberlich verhackstückt werden. Vergessen Sie nicht, die sterblichen Überreste des Tieres an sich zu nehmen, da sie für die neuen Ritterehren unabdingbar sind. So müssen Sie die Fleischhappen des Wolfes für das Festmahl in der Taverne von Monitor und dessen Fell bei der ansässigen Kürschnerin abgeben.

Bis zur Ausrichtung des Ritterfestes bleibt genug Zeit, sich bei der örtlichen Tätowiererin das entsprechende Rittermal eingravieren zu lassen. Doch die Freude über das hübsche Bildchen auf der Wange währt nicht lange. Mit Entsetzen muß der Avatar feststellen, daß er von einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht wird. Ein Besuch bei der Stadtheilerin eröffnet die grausige Wahrheit: durch die Tätowierung gelangte ein tödliches Gift in den Körper des gebeutelten Avatars, das nur mit einem Sud aus seltenen Varo-Blättern neutralisiert werden kann. Ein flotter Abstecher zur Heilerin in Fawn ist notwendig, da sie als einzige im Besitz solcher Kräuter ist. Nach der Genesung ist es sinnvoll, die Tätowiererin zur Rede zu stellen. Haben Sie Ihren neuen Ritterumhang von der Kürschnerin abgeholt, kann das Festmahl zu Ehren des Avatars in der Bankethalle im südöstlichen Teil von Monitor beginnen. Treten Sie dazu einfach durch die doppelte Eisentüre ein.

Als echter Ritter von Monitor haben Sie nun die Gelegenheit, mit allen Einwohnern ausgiebig zu sprechen. Prompt erfahren Sie auch den ungefähren Aufenthaltsort des gehaßten Goblinkönigs, auf dessen grünem Kopf der heißgeliebte »Helm of Courage« sitzt. Der Weg führt in den finstren Wald westlich von Fawn, dessen unheilvolles Terrain Sie Schritt für Schritt absuchen sollten. Neben allerlei wüstem Getier finden Sie dort nämlich hohle Bäume, in deren Astlöcher sich gelegentlich interessante Gegenstände verbergen. Ebenso werden Sie unter einer großen Eiche den Eingang zum Goblinversteck entdecken, das Sie allerdings noch nicht betreten können, da ein wichtiger Schlüssel fehlt. Suchen Sie daher weiter nach einer Lichtung, in deren Mitte ein schwarzer Obelisk aufgebaut ist. In unmittelbarer Umgebung lagert eine unscheinbare braune Flasche, die einen Verräter in Monitor offenbart. Wenn Sie allen Einwohnern die Flasche zeigen, wird sich der Übeltäter zu erkennen geben und, ob freiwillig oder nicht, den Schlüssel zur Goblinbehausung herausrücken.

Der geheime Gang in der gewaltigen Eiche führt direkt unter dem Meer hindurch auf die Insel der Goblins. Nachdem Sie dort mit allen umherstreifenden Monstern kurzen Prozeß gemacht haben, werden Sie schließlich auch deren Anführer aufspüren und diesen um sein Leben und den Helm of Courage erleichtern.

Die Rückkehr in die Stadt der Ritter ist ein interessantes Erlebnis, zumal der Avatar nun der unumstößliche Champion von Monitor ist und sich unter den Einwohnern überraschenderweise eine weitere prominente Person als Verräter entpuppt.

Das erste wichtige Artefakt gegen die Schlafkrankheit im nördlichen Sumpf ist nun in Ihrem Besitz. Die Suche nach dem zweiten Gegenstand, der »Rose of Love« führt in die Stadt, in die nur schöne Menschen Zutritt haben.

Was es mit Fawn und seinen Bewohnern auf sich hat, erfahren Sie bei der nächsten Folge unserer Serpent Isle-Tips. (mt)

Schummeltrick für »Underworld II«

UNTERWELT

Einen sehr interessanten Tip zu Ultima Underworld II hat uns Michael Niedecken aus Köln verraten:
Dieser Cheat verwandelt einen Zaubertrank in einen Gegenstand, der sich unendlich oft benutzen läßt: Man stellt einfach den ausgewählten Trank vor sich hin, bearbeitet diesen mit einigen Feuerbällen oder Blitzschlägen (Sheet of Lightning, Flame Wind und ähnliches sind ebenfalls möglich) und schon verwandelt sich der Trank in ein Häufchen Asche, welches genau die gleichen Auswirkungen wie der ursprüngliche Trank hat. Dieses Aschehäufchen kann jedoch nun beliebig oft benutzt werden! Besonders wirkungsvoll ist dies bei Mana Regain, Greater Heal, Iron Flesh, Freeze Time... Derart gerüstet wird selbst der Endkampf lachhaft einfach ! **(tw)**

Level-Codes für die »Battle Isle Data Disk II«

MONDSÜCHTIG

Alle Paßwörter sowohl zum Ein- als auch Zwei-Spieler-Modus inklusive der geheimen Level können Sie der hier abgedruckten Tabelle entnehmen. Der Abdruck geschieht mit freundlicher Genehmigung und Unterstützung durch die Firma Blue Byte. **(tw)**

1-SPIELER-KARTEN:

LEVEL	CODE
00	LUMIT
01	LUNAR
02	LUTOF
03	SONIX
04	SOWYN
05	SOSOO
06	SONAF
07	RACHE
08	RAMPE
09	RANGG
10	FILMO
11	FIEST
12	FINXT
13	EBENE
14	EBSYL
15	EBONY
16	EBTAR
17	KARST
18	KANTO
19	KAROT
20	KAISR
21	SYBIL
22	SFINX
23	SYNOM
32 (Geheimer Level)	DIONE

2-SPIELER-KARTEN

LEVEL	CODE
24	LUPOS
25	SONNE
26	SOTEX
27	RASEN
28	FISCH
29	EBTON
30	KABEL
31	SYTAX
33 (Geheimer Level)	NAIAD



Joystick abgehängt

Ich hatte einen 386 DX-40 mit einem billigen Joystick, der an einer Soundblaster-Pro-Karte angeschlossen war. Nun ließ ich das alte Motherboard gegen ein neues 486 DX-50 Board austauschen und kaufte mir außerdem einen Gravis-Joystick, den ich wieder an die Soundblaster-Pro-Karte anschloß.

Ich kalibrierte den Joystick mit den mitgelieferten Gravis-Utilities. Danach installierte ich »Aces of the Pacific« und »Gunship 2000« auf der Festplatte.

Als ich ersteres spielen wollte, mußte ich für das Spiel meinen Joystick neu konfigurieren. Nachdem ich alles erledigt hatte und die erste Mission in Angriff nahm, war der Joystick wie verhext: Wenn ich nach rechts zog, ging das Flugzeug runter usw. ... Ich probierte »Gunship 2000« aus – dasselbe. Bei manchen Spielen wie »Car & Driver« funktionierte alles. Ein anderer Joystick brachte keine Abhilfe. Bei einem Freund der einen 486-DX-33 besitzt, gingen alle Spiele wunderbar. Der Händler sagte mir, die Software kommt mit dem schnellen Prozessor nicht mit. Stimmt das? Hattet Ihr dasselbe Problem, als Ihr die Spiele getestet habt? Wie kann ich Abhilfe schaffen?

(Andreas Handrack, Offenburg)

Manche Spielprogramme haben in der Tat Probleme mit schnellen Prozessoren der 486er-Klasse, und die Joystick-Abfrage steht dabei an erster Stelle. Daß die Hardware (Joystick, Soundkarte, Computer) nicht alleine Schuld ist, beweist die Tatsache, daß es genug Software gibt, die ohne Murren auch 50 und mehr Megahertz verkraftet.

Zur Lösung des Problems können Sie entweder Ihren Computer langsamer takten (Turbo aus), den 486er Cache im Setup ausschalten (nicht immer möglich), auf eine neue Programmversion warten oder eine regelbare Gameport-Steckkarte (zum Beispiel von Gravis) kaufen. Diese Erweiterungskarten, die ein Abschalten (wichtig!) aller anderen Gameports (per Jumper) erfordern, erlauben eine Anpassung (meist per Drehregler) der Gameport-Elektronik an die Prozessorgeschwindigkeit.

Fragen Sie auch mal den Hersteller, ob es eine neue Version des Programms gibt, bei der die Joystick-Routine funktioniert.

CD-Treiber vermißt Oldie-DOS

Vor einigen Monaten habe ich mir in meinen Rechner ein gebrauchtes CD-ROM (Modell CR-521-B) der Firma Matsushita, das an einer 8-Bit-Interface-Card angeschlossen ist, eingebaut. Leider habe ich zum Laufwerk keine Treiberdisketten bekommen, sondern nur einen Zettel, auf dem die Zeilen standen, die ich in die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS-Dateien schreiben sollte, sowie eine Diskette die jene Dateien enthielt, welche bei der ursprünglichen Installation auf dem anderen Rechner angelegt wurden. Unter MS-DOS 5.0 lief das Laufwerk auch einwandfrei, doch als ich neulich das neue MS-DOS 6.0 installierte, wurde zwar der CD-ROM-Device-Treiber aus der CONFIG.SYS geladen, doch bei der AUTOEXEC.BAT-Zeile »C:\DOS\CDROM\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10« kam dann die Fehlermeldung »incorrect DOS-Version«.

Brauche ich für das DOS 6.0 einen neuen Treiber und wenn ja, woher kann ich ihn beziehen, da in meiner Nähe kein Händler bereit ist, mir einen zu besorgen? Oder gibt es eine Möglichkeit, den Treiber in die SETVER-Liste von DOS 6.0 aufzunehmen und wenn ja, wie geht das?

(Rainer Huber, Erding)

Wenn Sie MS-DOS 6.0 besitzen, haben Sie auch das jüngste MSCDEX. Es steht im DOS-Verzeichnis. Entfernen Sie einfach das »\CDROM« aus der Zeile der Autoexec-Datei.

Wave Blaster für Düsen-Getöse?

Der Test zu den Soundkarten war gut, hat mich aber etwas verwirrt. Ich habe mir kurz nach dem Erscheinen der Ausgabe 5 die Soundblaster 16 ASP bestellt. Da das Teil nicht MIDI-fähig ist, hab ich vielleicht doch nicht die Richtige gekauft. Ich nutze meinen Computer ausschließlich zum Spielen (Simulationen) und möchte hierzu auch den passenden Sound haben. Soll ich mir jetzt noch den Wave Blaster dazukaufen, damit die Düsen besser aus dem Lautsprecher dröhnen?

(Gerhard Schulz, Ilshofen-Echartshausen)

Ihre Düsen werden nach dem Kauf des Wave Blaster-Moduls noch immer genauso gut oder schlecht klingen wie zuvor. Denn: Der Wave Blaster peppt bei manchen Spielen (die MIDI-Klangerzeuger unterstützen) zwar die Hintergrundmusik auf, hat jedoch keinen Einfluß auf die Digisound-Effekte (zu denen auch das Düsen-Getöse zählt). Solange noch kein Spiel 16-Bit-Sound bietet, profitieren Soundblaster 16-Besitzer beim Spielen lediglich von den verminderten Störgeräuschen.

Notbremse für Wing Commander

Ich bin zufriedener Besitzer eines 486/33-PCs. Vor ca. einem Jahr habe ich mir Wing Commander II angeschafft. Nachdem ich sämtliche Missions zigmal hin und zurück geflogen bin, kaufte ich mir die Ursprungsversion, den Wing Commander. Leider lebe ich in einer Mission nicht länger als 10 Sekunden, da das Programm mit einer Affengeschwindigkeit abläuft.

Wenn ich den Turbo rausnehme, läuft alles wie in Zeitlupe. Ich habe mir dann ein Shareware-Programm namens »Slow Down« zur Drosselung der Taktfrequenz zugelegt.

Dieses funktioniert bei allen Programmen, nur Wing Commander tut so, als ob er es nicht bemerkt hat und ignoriert das Programm.

Können Sie mir verraten, wie ich das Programm zu einer normalen Geschwindigkeit bewegen kann? Habe ich etwas im Handbuch übersehen? ***(Sven Seehase, Hamburg)***

Leider ist Wing Commander I auf Ihren Super-PC nicht vorbereitet. Ein Tip: Bei vielen 486ern läßt sich der Cache im Setup-Menü (erreicht man meistens durch Drücken der DEL-Taste beim Bootvorgang) ausschalten. Suchen Sie den Menüpunkt »Cache« und stellen Sie »disabled« ein. Verlassen Sie Setup mit »Write to CMOS...«. Dann hat der Computer etwa 386er-Geschwindigkeit.

Amiga im PC-Wunderland

Als Neueinsteiger bzw. Umsteiger (vom Amiga) in den PC-Bereich habe ich einige grundsätzliche Fragen zum PC.

1. Stimmt es, daß der »Industriestandard« gar nicht oder nur wenig der Entwicklung angepaßt wurde?

2. Warum, zum Kuckuck, hat der PC nicht standardmäßig Stereosound intus wie der Amiga 500?

3. Warum muß man in DOS soviel tippen, ebenfalls im Vergleich zur »Freundin«?

4. Weshalb ist Windows nicht Standard, wie die Workbench beim Amiga?

5. Warum funktioniert die Maus ohne Maustreiber nicht?

6. Was sollen die zwei »Freudenprügel«-Arten Analog und Digital?

7. Warum ist alles so viel komplizierter?

8. Warum gibt es so viele Betriebssysteme (DOS, Windos, dBase, F&A, 1-2-3, Quattro Pro etc.)?

(F.S. Forster, Neckargemünd)

Der Umstieg vom Atari oder Amiga auf den PC ist – zugegeben – nicht immer leicht. Hierbei verwirrt insbesondere das Baukastenprinzip, durch das kein PC dem anderen gleicht – weder in der Hardware-Ausstattung noch bei der Software. Der Vorteil: Jeder kann sich seinen Wunsch-PC aussuchen oder zusammenstellen, ohne eine Mark für nicht benötigten Schnickschnack auszugeben.

1. Manche Dinge, wie zum Beispiel Grafikkarten, Monitore oder Prozessoren haben sich schnell und stetig weiterentwickelt und den Amiga in vielen Fällen überholt, während unter anderem das ISA-Bussystem (der Erweiterungskarten-Steckplatz-Standard) mit 16 Bit Datenbreite und 8 MHz Takt zugegeben recht antiquiert ist. Doch auch hier ist seit einigen Monaten die Rettung da und verbreitet sich wie ein Lauffeuer: VESA Local Bus (32 Bit Datenbreite, vervielfachter Bustakt). Genau wie beim Amiga entwickeln sich PCs also ständig weiter.

2. Warum soll jemand, der keinen Sound benötigt (ja, auch solche Leute gibt's), Geld für eine standardmäßig eingebaute Soundkarte ausgeben? Zum Thema Soundkarten-Vielfalt: Für die Spielernatur ist eine Soundblaster(-kompatible) Karte optimal und wird von nahezu jeder Software unterstützt. Für spezielle Wunsche existieren aber auch spezielle Karten.

3. Die DOS-Ebene ist im weitesten Sinne vergleichbar mit dem CLI Ihrer (Ex?-)Freundin. Wer Workbench-Wohlstand wünscht, kann ja zu Windows greifen.

4. Nahezu allen PCs liegt Windows (Version 3.1) mittlerweile serienmäßig bei.

5. Im Gegensatz zum Amiga gibt es auf dem PC (je nach Gerät) neben dem Anstecken an einen seriellen Port noch andere Möglichkeiten, Mäuse anzuschließen. Für DOS-Anwendungen liefert jeder Maus-Hersteller einen Treiber mit, Windows unterstützt auch ohne Fremdtreiber zahlreiche Maus-Anschlußarten.

6. Analog-Joysticks (der ursprüngliche PC-Standard) erlauben prinzipbedingt eine feinfühligere und realistischere Steuerung vor allem von Simulationen. Erst die große Anzahl an PC-Action-Spielen machte digitale PC-Joysticks erforderlich (für schnelle Reaktionen). Beide Joystick-Arten sind technisch grundverschieden: Beim Analog-Joystick (er enthält Drehregler) können Sie auch ein bißchen nach links fliegen, während Sie über den Digital-Stick nur ganz oder gar nicht nach links steuern können.



Wer redet noch vom Amiga? High-End-Spiele wie z.B. Strike Commander gibt es exklusiv für PCs

7. Die Hard- und Softwarevielfalt bringt auf dem PC leider auch die Qual der Wahl mit sich. Beim Amiga bekommen Sie ein Gerät vorgesetzt, das immer genauso aussieht und sich nur in engen Grenzen erweitern läßt. Dadurch ist natürlich auch die Software einfacher zu programmieren und anzuwenden, da sie auf weniger Konfigurations-Möglichkeiten Rücksicht nehmen muß.

Bei der Anwendersoftware (Textverarbeitungen etc.) ist die PC-Bedienung durch Windows stark vereinfacht worden, nur der DOS-Spiele-Sektor ist noch stark entwicklungsbedürftig, keine Frage. Während Sie beim Amiga nur eine Diskette einschieben und das Spiel daraufhin automatisch startet, müssen Sie sich auf dem PC mit der Festplatten-Installation des Spiels, dubiosen Speicher-Managern und gut versteckten VESA-Treibern herumschlagen.

8. Betriebssysteme gibt's für den PC in der Tat eine Menge, doch MS-DOS (Version 6.0) und die Benutzeroberfläche Windows (Version 3.1) haben sich zu einem schwer zu stürzenden Standard entwickelt, mit dem Sie normalerweise bestens bedient sind. DBase, F&A, 1-2-3 und Quattro pro sind übrigens keine Betriebssysteme, sondern ganz normale Anwendungs-Programme wie zum Beispiel Superbase, Beckertext oder Professional Page. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
8011 Poing



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstraße 46 a, 8011 Poing.

Diesmal wieder ein paar warme Worte vorneweg: Sporadisch erreichen uns Anfragen zu konkreten Lösungshilfen bei Spielen. Leider haben wir kein umfassendes Tips-Archiv mit kurzfristig abrufbereiten Lösungen parat; solche Fragen lassen sich deshalb meistens nicht mit einem vertretbaren Aufwand beantworten. Das ist nicht gerade nett, aber leider unabwendbar – die Redaktion bittet um Ihr und Euer Verständnis. ***(hl)***

Klare Fronten

Es ist wirklich erstaunlich, was für ein hohes Niveau ihr erreicht habt. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, die ich als störend empfinde. Ich persönlich halte diese neue Frontseite nicht für eine Verbesserung, da sie, im Gegensatz zur alten, unordentlich wirkt. Mein Tip: Behaltet die alte Frontseite, die ist gut und eigenständig.
Die Diskette? Lob und Tadel! Gut ist, daß man nun auch die Disks alter Ausgaben nachbestellen kann. Der Sprung von DM 5 auf DM 8 scheint mir jedoch zu hoch. Die Disk mag gut und gerne ihre DM 8 wert sein, doch eine Preissteigerung von 60 Prozent erscheint mir doch recht happig.
Da viele Spieler den Zugang zu Ultima erst durch Underworld oder Ultima VII gefunden haben, wäre es für diese Spieler sehr interessant zu erfahren, was sich in Britannia bis jetzt alles abgespielt hat und welchen Personen der Avatar bereits begegnet ist.

Die Titelumstellung ist sicher Gewöhnungssache – uns Redakteuren graut es mittlerweile, wenn wir ein Cover mit dem alten Logo sehen. Zur Disketten-Preissteigerung sei angemerkt, daß seit den jüngsten Portoexplosionen der Bundespost allein 3 Mark nur fürs Porto draufgehen. Unser Avatar Michael Thomas dankt für die Ultima-Anregung; kurzfristig kann er ein solches Feature leider nicht realisieren, da er gerade arg von seinem Studium geknebelt wird.

Was wird aus Guybrush?

Es geht also doch, auch ein solch subtiles Feld wie PC-Spiele (die im Grunde immer Zeitverschwendungen sind – würden sie nur nicht soviel Spaß machen) kann im Forum einer Zeitschrift mit redaktioneller Professionalität und gepflegtem Stil behandelt werden, ha! Aufgepaßt, es folgt eine persönliche Bewertung der Ausgabe 4/93.
Die Previews waren recht ausführlich und sehr informativ. Der Joystick-Test von Toni Schwaiger war eine vor dem Hintergrund »Joystick-Test« eingeschmuggelte Satire mit sehr hohem Lesevergnügen, obwohl ich aus eigener Erfahrung mit den Testergebnissen in einigen Details nicht übereinstimme. Vernünftig ist es, die Bewertungsprozeduren bei Spieletests offenzulegen und Referenzen zu nennen; gut so. Die relativ ausführlichen Spieletests waren fast durchgehend lesenswert und Starkiller fand ich schon immer gut. Die in »Das Ende der Boot-Disk« vermittelten Informationen hatte ich allerdings zwangsläufig schon drei Tage nach dem ersten Aufschlagen des MS-DOS-Buches intus. Gut war es, einen leicht vom Spielethema abweichenden Hardwaretest (Microsoft Sound System) vorzufinden.
Ist bei Ihnen nicht auch eine Welt zusammengebrochen, als Guybrush am Ende von Monkey Island 2 als kleiner Junge auf einer Kirmes erwachte? Bei mir ja – ich bin bis heute davon überzeugt, daß LeChuck ihn mit einem Zauber belegt hat – und wir können den armen Kerl doch nicht im Stich lassen. Also, wird es Monkey Island 3 geben?

(Oliver Wruck, Essen)

Angeblich denkt LucasArts sehr ernsthaft darüber nach, ein drittes Monkey Island-Adventure zu produzieren. Die Sache hat aber zwei Haken: Vor 1994 wäre keinesfalls mit dem fertigen Spiel zu rechnen; außerdem hat Monkey Island-Erfinder Ron Gilbert mittlerweile LucasArts verlassen. Ein neuer Spieldesigner mit viel Sinn für Humor müßte also gefunden werden.

...und noch'n neuer Standard

Beim Durchlesen des Disketten-Bestellcoupons in Ausgabe 4/93 ist mir aufgefallen, daß ihr die Diskette dieses Mal auf einer 32-Zoll-Diskette vertreibt. Schon allein der Gedanke an die ungeheuren Datenmengen hat mich sofort veranlaßt, diese Diskette zu bestellen. Scherz beiseite, es wird sich sicherlich nur um einen Druckfehler gehandelt haben, oder nicht? Jedenfalls haben wir uns köstlich amüsiert bei dem Gedanken, einen Teil unseres Wohnzimmerschrankes zu opfern, um dieses Laufwerk in unserer Wohnung aufzustellen. **(Harald Richters, Hamburg)**

Schweren Herzens haben wir das Geheimprojekt »32 Zoll – Operation Schrankwand-kompatibel« aufgegeben und bieten unsere Service-Disketten wie gehabt auf dem 3,5-Zoll-Format an. Gerüchten zufolge hat Sony den einzigen Prototypen des 32er-Laufwerks für eine Summe in dreistelliger Millionenhöhe aufgekauft und vernichtet; die Druckfehler-Theorie kommt der Wahrheit allerdings wesentlich näher.

Ultima vs. Rest der Welt

Ich behaupte von mir einmal, viele Rollenspiele zu kennen, viele zu besitzen und fast ausschließlich solche zu spielen. Darum muß ich mal meine Wut aus dem Bauch lassen. Dabei handelt es sich um derartige Pseudo-Rollenspiele, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat. Ich rede von Ultima, Ultima, Ultima und nichts außer Ultima. Kein anderes RPG bietet derartigen Tiefgang, Spaß und Spiellänge. Allerdings muß man RPGs in zwei Sparten teilen. Sparte 1: Ultima, AD&D und Konsorten. Sparte 2: Eye of the Beholder, Might&Magic, Underworld & Co. Ich konnte noch nie Gefallen an solchen Primitiv-RPGs wie in Sparte 2 erwähnt finden. Sie zeichnen sich durch langweiliges und eintöniges Gameplay aus. Dieses (um Himmelswillen auch noch in Echtzeit) Rumgehacke ist absolut idiotisch und hat es nicht verdient, ein Rollenspiel genannt zu werden. Darum rege ich mich jedesmal auf, wenn solche Kinderspiele hochgejubelt werden wie Wizardry VII, Underworld I+II oder Beholder I+II und wirkliche RPGs mit »Gähn« oder »ganz nett« bewertet werden, bloß weil manche Tester eine Spur zu dümmlich oder zu faul sind, sich mit ansprechenden Spielen zu beschäftigen, bei denen man auch noch etwas denken muß.

(Ingo Nau, Korb)

Wäre die Welt nicht ein schönerer Ort, wenn wir alle ein wenig mehr Toleranz entbehren könnten? Bei allem Respekt vor der Ultima-Serie halte ich es für ein wenig vermessen, mit solcher Inbrunst alle für Idioten zu erklären, die andere Rollenspiele bevorzugen. Bessere Grafik, leichtere Zugänglichkeit und komfortablere Bedienung sind Tugenden, die nicht wenige Spieler zu den Underworld- oder Beholder-Titeln greifen lassen. Also, seid nett zueinander; in unserem »Serpent Isle«-Test in Ausgabe 5/93 haben wir ja auch schön ausgewogen Anhänger zweier Rollenspiel-Fraktionen zur Wort kommen lassen.

Noch mehr CD-ROM

Die Spieletests sind übersichtlich aufgebaut und der Text gibt einen guten Eindruck über das Spiel. Hier solltet Ihr dabei bleiben, daß persönliche Kommentare nur im Meinungskasten etwas zu suchen haben. Sehr gut ist die Idee mit dem Kasten »Im Wettbewerb«, der einen kurzen Überblick gibt, wie das Spiel einzuordnen ist. Die Rubrik Hardware sollte sich vor allem auf PC-Zubehör spezialisieren, wobei ich Tests bevorzuge, die weniger technische Angaben, sondern mehr praktische Kaufempfehlungen enthalten. Der Artikel »Noch mehr RAM« brachte mir nicht viel Verwertbares an Informationen.

Wie wäre es mit einer Rubrik über CD-ROM? Ich meine damit Spiele-Software, die entweder neu oder exklusiv auf CD-ROM erscheint. **(Thomas Neher, Prittriching)**

Wenn was Vernünftiges auf CD-ROM erscheint, werden wir es in unseren »normalen« Spiele- und Softwaretest-Rubriken vorstellen (siehe z.B. »The 7th Guest« in der letzten Ausgabe). Ein CD-Ghetto, in dem man auf Teufel komm raus die 1:1-Diskettenversionen von jedem Müll testen muß, um dem Platz irgendwie voll zu bekommen, schwebt uns momentan nicht vor.

Golfer im Zwielicht

Als ich in Ihrem ersten Heft den Links-Wettbewerb ausgemacht hatte, war ich spontan begeistert, aber was aus diesem Wettbewerb letztendlich geworden ist... tja, das läßt mich schon mehr als grübeln. Nicht weil ich kein Gewinner war, sondern weil ich beim besten Willen nicht glauben kann, was da auf Seite 19 Ihrer Ausgabe 4/93 zu lesen ist.

Vielleicht sollte ich vorneweg schicken, daß ich seit ca. vier Jahren ein Golfer unter Links und Links 386 Pro bin. Ohne anmaßend zu sein, kann ich behaupten, daß ich dieses Spiel recht gut beherrsche (Teilnahme-Score: 60 Schläge). In diesen vier Jahren habe ich schätzungsweise 5000 bis 7000 Löcher gespielt, aber dabei ist es mir höchstens zweimal gelungen, ein Hole in One zu schaffen.

Aber in Ihrem Wettbewerb? Kein Thema, da werden bei den besten sieben Golfern am 9. Loch in Harbour Town gar fünf Hole in Ones gespielt – kaum zu glauben, was? Ganz davon abgesehen, daß sicherlich noch hier und da ein paar weitere Hole in Ones auftauchen werden, um einen Schlagdurchschnitt von 2,78 Schlägen (beim Gewinner) zu erreichen. Ich möchte beileibe keinem der »Supergolfer« etwas unterstellen, aber ich erinnere mich an die Worte von Boris Schneider im Heft 1/93 auf Seite 42 (»Das Datenformat des REC-Files macht es fast unmöglich, mittels eines Disk-Editors zu schummeln»).

Die Krönung war dann zu Schluß noch die Tatsache, daß es sogar Teilnehmer gab, die mit den kürzesten Tees unter den Gewinnern zu finden waren. Es wäre sicherlich besser gewesen, die besten 7 oder 12 Golfer live gegeneinander antreten zu lassen, um auch nur den geringsten Zweifel an etwaigen Manipulationen auszuräumen. So aber bleibt mit Sicherheit bei den meisten Teilnehmern Ihres Wettbewerbs ein bitterer Nachgeschmack. **(Dirk Witteck, Nottuln)**

Unsere Supergolfer sind wirklich so gut. Wir haben uns alle Spielstände angesehen; sie strotzen nur so vor Paradeschlägen, die aber alle einen ungeschummelten Eindruck machen. Weder uns noch Hersteller Access ist eine Methode bekannt, wie man die REC-Files manipulieren könnte.

Ein Restrisiko bleibt immer bei dieser Art von Wettbewerb, aber beim Links-Turnier entstanden die tollen Resultate offensichtlich durch viel Übung und frei von Disketten-Doping. Beim Abschlags-Tee sind wir allein schuldig, da es bei den Teilnahmeregeln versäumt wurde, das Tee verbindlich festzulegen.



Wie mache ich meinem PC mit wenig Aufwand Beine? Keine Angst, wir haben keine Motherboard-Monsteraktionen im Sinn. Aber durch den Austausch der alten, rumpeligen **VGA-Karte** gegen ein neues Modell lassen sich vor allem bei 3D-Spielen gigantische Tempogewinne erzielen. Unser Grafikkarten-Feature verrät, welche VGA-Turbos für Spiele besonders gut geeignet sind und informiert Sie über die neue Generation der **Local-Bus-Karten**.

Nun sind Sie stolzer Besitzer eines edlen neuen Grafik- oder Soundkärtchens – doch dann beginnt der wahre Nervenkitzel. Um das Schmuckstück einzusetzen, muß der liebe und teure PC geöffnet werden.
Nicht jeder ist zum Bastel-Naturtalent geboren, das fröhlich pfeifend in Computer-Innereien wühlt. Doch so eine **Karten-Transplantation** ist gar nicht schwer: Unser Mann fürs Grobe, Toni »CMOS« Schwaiger, sagt Ihnen in der nächsten PC PLAYER, was Sie beim munteren Geschraube beachten sollten.

Cocktail PC: Cocktails
Datei Bearbeiten Auswahl Ausgaben Hilfe
Cocktail drucken Strg+D
Einkaufsliste Strg+E
1 Nur Geräte
2 Spezial2
Cocktailliste Strg+L
Zutatenliste Strg+U
✓Bild immer zeigen Strg+P
Schrift verkleinern
Schrift vergrößern
Cowboy Cocktai
83 von 111 | Cowboy Cocktail | Alle selektiert

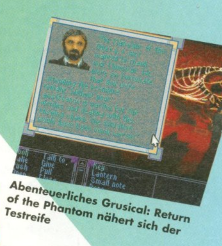
Hoch die Tassen: Der Barkeeper von Welt läßt sich durch seinen PC inspirieren

Nachdem wir Ihnen diesmal die Freuden eines PC-Kochbuchs vorstellten, widmet sich unser kulinarisches Ressort nächsten Monat den flüssigen Freuden der Software-Welt. **Cocktail für Windows** bietet reichlich Anregungen für mehr oder weniger promillige Drinks; Emsige Kreativpichler ergänzen den Rezeptbestand um Eigenkreationen.

Ein doppelter Spiele-Cocktail darf natürlich nicht fehlen; traditionell wird den Tests der neuesten Programme der Seiten-Löwenanteil in PC PLAYER gewidmet. Wir harren der Fertigstellung überfälliger Titel wie dem Dynamix-Rollenspiel **Betrayal at Krondor** oder dem Micropro-se-Adventure **Return of the Phantom**. Einen Ausblick auf die Software-Flut fürs Weihnachtsgeschäft gewährt indes die **Sommer-CES** in Chicago. Unser Messebericht informiert über Spiele-News, Hardware-Trends und CD-ROM-Goodies.



Der wichtigste Messetermin des Spielejahres: Ab nach Chicago zur Sommer-CES!



Abenteuerliches Grusical: Return of the Phantom nähert sich der Testreife

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 8/93 erscheint am 14. Juli

FINALE

Where in the World is Chris Roberts?

Die Gewinner der kostenlosen Nachhilfestunde in Erdkunde sind Chris Roberts und sein Team von Origin, die in »Strike Commander« zwar Istanbul und San Francisco identifizieren konnten, mit der deutschen Geographie aber so ihre Schwierigkeiten haben. Das im Spiel auftauchende verträumte Städtchen »Nordhausen« liegt unserer Europa-Karte zufolge entweder in der Slowakei oder in Ungarn, etwas nördlich von Budapest. Besonders peinlich für den gebürtigen Briten Roberts: Er läßt auch seine eigenen Landsleute so tief in den Osten wandern, denn in der dazu gehörenden Mission muß man die Britische Armee aus einem Schloß vertreiben, das diese angeblich seit dem Zweiten Weltkrieg besetzt hält. **(bs)**

Ein peinlicher Fehler in Strike Commander: »Nordhausen« liegt mit Sicherheit nicht in Nordrhein-Westfalen



Neue Rolle für den Boß

Gleichberechtigung bei Strike Commander: In der Baracke der Piloten darf man sich zwei Pin-Ups ansehen, die den männlichen und weiblichen Söldnern das Leben etwas versüßen sollen. Was Sie sicher nicht geahnt haben: Der gutgebaute Mann (oder zumindest sein Kopf...) ist niemand anderer als Origin-Geschäftsführer Robert Garriot, der Bruder von Richard »Lord British« Garriot. Gerüchte, daß die junge Dame auf dem anderen Bild für die Pressearbeit zuständig sein soll, sind (leider) nicht wahr.



Kennen Sie den Herrn? Die Grafiker pflanzten auf den stattlichen Körper einfach den Kopf von Origin-Chef Robert Garriot.

Das SimProgramm des Monats

Nach sieben Jahren Entwicklungszeit, neun Ankündigungen auf diversen Computermessen und zwölf Ausreden, warum es immer noch nicht auf dem Markt ist, kommt es nun doch in die Geschäfte: »SimCommander«, das ultimative PC-Spiel, das alle Grenzen sprengen soll. Programmierer Rob Christens meint: »Wir haben uns am Anfang des Projekts vorgenommen, das endgültige Computerspiel zu schreiben. Leider gab es zahlreiche Rückschläge, insbesondere durch die Konkurrenz, die uns eine Idee nach der anderen klaute. So zum Beispiel die High-Score-Liste, das Scrolling von links nach rechts und das Steuern der Spielfigur mit einem Joystick. Jedesmal, wenn wir auf einer Messe ein solches Feature vorführten, brachten andere Firmen schon wenige Monate später Spiele mit ähnlichen Fähigkeiten auf den Markt, so daß wir uns wieder etwas Neues ausdenken mußten.«

Die endgültig und definitiv Mitte Juli erscheinende Version von SimCommander soll mit künstlicher Intelligenz, kompletter Sprachausgabe, 4D-Grafik in Super-Duper-VGA und 7324 Missionen ausgestattet sein. Leider sind auch die Hardware-Anforderungen deswegen etwas gestiegen: Ohne einen Pentium-Prozessor (ab September erhältlich) geht nichts. Das Programm benötigt 32 MByte RAM (kein EMS oder XMS, SimCommander ist nicht zu Memory Managern kompatibel), 345 MByte auf der Festplatte (SimCommander ist nicht zu Festplattenverdopplern kompatibel), die Kombination Roland-Karte und Soundblaster Pro (alte Soundblaster und andere Midi-Karten werden nicht unterstützt) und OS/2 2.1 (voraussichlich lieferbar ab August 93). Eine CD-ROM-Version ist in Arbeit. Auf die teure Hardware-Konfiguration angesprochen meint Rob Christens nur: »Wir waren schon immer Trendsetter«. Auf Wunsch gibt es ein »Music Accessory Pack« und ein »Speech Accessory Pack«: Beim ersten Paket kommen die Wiener Symphoniker einen Nachmittag in ihr Haus, beim zweiten können Sie mehrere Synchronsprecher für einen Tag mieten, die Ihnen die Texte auf dem Bildschirm vorlesen. An Verträgen mit Ex-Piloten der Bundeswehr, die für Sie den Autopiloten übernehmen können, wird zur Zeit gearbeitet.

Worum es bei SimCommander eigentlich geht, konnten wir noch nicht herausfinden. Bis Redaktionsschluß waren wir mit der Installation erst bei Diskette 287 von 311 angekommen. **(bs)**

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Haben Sie sich nicht auch schon gefragt, warum in den Ultima-Spielen von Origin eine aufwendig auf Stoff gedruckte Landkarte beiliegt (jedenfalls in den guten amerikanischen Original-Versionen)? Hier die statistisch völlig unbelegte Hitliste zum Thema »Was tun wir mit der Karte?«:

PLATZ 5: Wenn mitten im spannenden Spiel die Nase läuft, brauchen Sie nicht nach einem Taschentuch zu suchen.

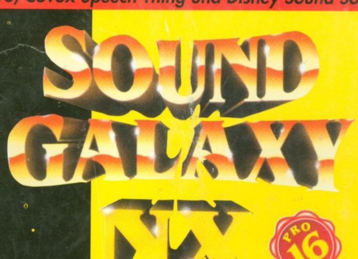
PLATZ 4: Wenn ein dunkler Fleck das Spielvergnügen stört, können Sie schnell den Monitor abwischen.

PLATZ 3: Wenn Ihnen nach drei Super-Monstern der Angstschweiß von der Stirn tropft, dient er als Abtupfhilfe.

PLATZ 2: Wenn ein Insekt durchs Zimmer surrt, dient die Karte als Instant-Fliegenklatsche.

PLATZ 1: Wenn an der Kaffeetasse der Henkel fehlt, läßt der improvisierte Topflappen zu, daß Sie sich ohne verbrühte Finger am Aroma laben können. ***(bs)***

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.



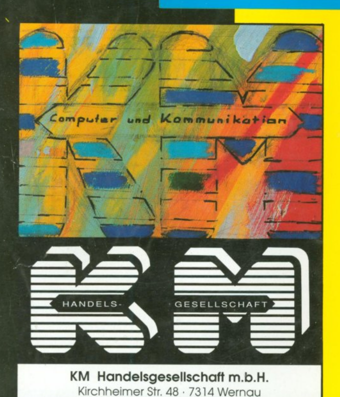
Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows, Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.

DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!







KM Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48 · 7314 Wernau

Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer